HEROFRENIA

INTRODUÇÃO

Heróis existem!

Há algum tempo, na verdade…

Durante a segunda guerra mundial os primeiros meta humanos foram descobertos, após isso, a crescida foi clara de sua influência na sociedade, de heróis com uniformes glamourosos e capas dos anos 80 até os bastiões de fama dos anos 2000, os heróis são uma realidade concreta. Como tudo na vida, nossos guerreiros da paz não escaparam do grande capital, logo surgiram as grandes empresas de heróis e uma popularidade nunca antes vista. Filmes, séries, jogos, peças teatrais e o que se imaginar mais, os heróis já se mostraram um produto rentável como nenhum outro.

Seu surgimento não foi desacompanhado de progresso, no ano de 2023 o mundo vive em uma realidade próspera, avanços tecnológicos, econômicos e sociais são alguns benefícios que acompanharam a super ajuda dos heróis, é realmente um heromilagre!

Nesse mundo habitado por super capacitados também surgiram super empresas super capitalistas, dentre elas as mais marcantes são a empresa brasileira **Coração Verde-Amarelo**, a empresa americana **Love Mark**, a empresa americana **Heroes n' Champions** e a maior empresa de todas, **Atlas.**

Apesar de seu super desempenho fiscal, as empresas aparentam, ao menos ao público, ser suficientemente honestas!

O ranking mundial dos heróis garante uma competição, moderadamente, amistosa entre os heróis ao redor do globo. Levando em conta fatores como poder bruto, popularidade e, especialmente, número de casos resolvidos, essa é a maior expressão de importância de um herói para o público.

Nesse mundo há espaço para **todo** tipo de sonhador, qualquer um pode se tornar um herói!

Mas... O que acontece quando os super poderosos perdem o controle?

OS HERÓIS ENLOUQUECERAM!

Tem algo deixando alguns heróis insanos, e eles fazem questão de deixar isso claro!

Do Homem Cotonete ao Defensor, todos sabem os grandes nomes do mundo, as empresas de heróis não são bobas e muito menos gostam de perder dinheiro. Ninguém entra no rumo dos heróis para perder.

As maiores empresas do mundo querem uma ajuda para lidar com esses pequenos problemas super poderosos fora de controle.

E é aí que você entra! Um garanhão recém graduado querendo fazer seu nome nesse mundo super. Ou um velho herói saindo da aposentadoria. Ou uma assassina sombria e calculista que **totalmente** não é uma adolescente emo. Qualquer coisa vale!

Herofrenia é um RPG, um jogo de interpretação de papéis, onde, no fim, o objetivo é a diversão. Uma sessão de RPG deve sempre ter esse foco, respeitando todos os participantes e seus limites. Nunca sinta que precisa passar de seus limites para um jogo, herofrenia tem a intenção puramente de divertimento e entrosamento, não se sinta mal em diminuir uma ou duas marchas.

A única regra é a diversão!

Não tome este livro como um livro sagrado de regras, é o seu jogo, monte da sua forma, use esse conteúdo como desejar, a ideia é ser uma base para sua criatividade ser livre. Mude e transforme o que for necessário para a diversão sua e de seus amigos.

Herofrenia é sobre amor, humor e amizade entre amigos! Não se leve a sério demais! A diversão de todos os participantes vem em primeiro lugar.

O que é PROIBIDO?

Herofrenia é um sistema e universo feito por e com amor, nenhum tipo de preconceito é tolerado envolvendo este nome, **NÃO SEJA BABACA.**

Não use e nem deixe ser usado o pretexto de vilania para causar ou sofrer qualquer tipo de injúria! O jogo começa e acaba no respeito com o próximo. A diversão e respeito é para todos!

Termos básicos

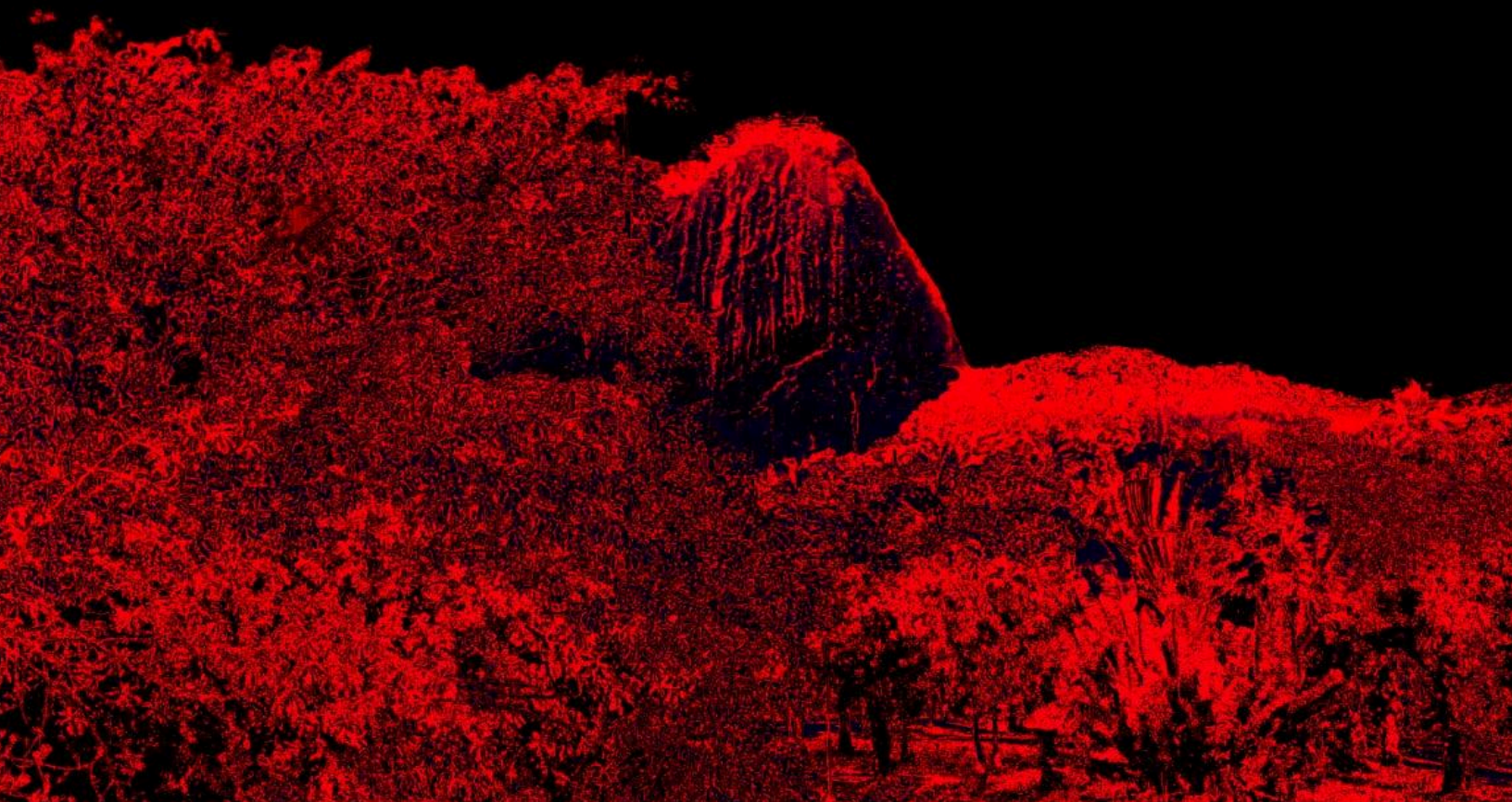
SESSÃO-Se trata de uma jogatina do RPG, uma reunião do grupo para jogar

CAMPANHA-Se trata de uma história completa, um arco composto de algumas sessões

TESTE DE ATRIBUTO-Se trata da rolagem de dados que o jogador deve fazer para uma ação, o número de dados

TALENTOS-É o valor bônus que o jogador soma ao dado final de um teste de atributo

HABILIDADES-São as ações especiais dos personagens, sejam poderes ou capacidades

RODADA-Um giro completo durante uma luta, o passar de todos os turnos

O QUE PRECISA?

Primeiramente, e o mais complicado, para jogar herofrenia são precisos amigos, de preferência dos bons, segundamente, é aconselhável possuir papel, lápis ou canetas por perto, alguns números podem ir bem alto. Além disso, esse é um sistema que utiliza majoritariamente o dado de 20 faces, o d20.

Agora que estamos minimamente apresentados aos termos gerais do universo e o que é um rpg, podemos começar a conversar sobre

HEROFRENIAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!

Empresas e "benfeitores"

No heroverso as empresas de heróis são as mais importantes e influentes em... Tudo! Mas como elas são? Esse capítulo está aqui para resolver essa dúvida!

ATLAS

"Carregando o mundo nas costas"

A maior e mais antiga empresa do ramo, detém cerca de 40% dos heróis ativos, e os dois na maior posição do ranking mundial. Fundada em 1973 na Inglaterra com a premissa de ser uma forma da atividade heróica se tornar um trabalho mais seguro e estável, já que a atividade heróica havia acabado de ser legalizada. Sua sede principal é em São Paulo.

Heróis famosos: Combo, Defensor, Rick Balboa

CORAÇÃO VERDE-AMARELO

"Fúria e justiça"

A primeira empresa interinamente criada e situada no Brasil, surgiu em 1988 após o herói chamado Radiante controlar o caos após um acidente em Goiânia envolvendo césio-137. Após o incidente um grupo de classe alta decidiu criar a empresa em sua homenagem

Heróis famosos: Ferrocineísta, Radiante

HEROES N' CHAMPIONS

"Selecionando campeões, colecionando vitórias"

Empresa americana conhecida por alugar heróis para outros países (Ou quem tiver a grana). Criada em 1981, até hoje atua fortemente, mesmo após polêmicas envolvendo o Afeganistão.

Heróis famosos: O pistoleiro, Big Pharma

LOVE MARK

"Por um mundo melhor"

Uma empresa recente, também americana. Surgiu no "Hero Boom" de 2016, onde várias empresas do ramo de heróis foram criadas. A Love Mark se destaca pela forte presença midiática.

Heróis famosos: Mark "Starboy" Webber, Guardiã

A LIGA DO EQUILÍBRIO

A liga do equilíbrio é um grupo de heróis de diferentes empresas, conhecidos como os mais fortes heróis do mundo. Eles são um grupo de 6 super heróis que atuam em conjunto contra os maiores vilões e ameaças do mundo.

DEFENSOR

O herói número 1, o símbolo da cultura de heróis, o herói mais forte da Atlas. Super rápido, super forte, voa, vê através das paredes, super carismático e amado pelo mundo.

COMBO

O herói número 2, luta com uma proeza sem igual, tem o poder do aquecimento, quanto mais luta mais forte se torna. Determinação é seu nome do meio, o cabeça quente luta para superar o Defensor.

LOCOMOTIVA

O homem mais rápido do mundo, o antigo herói mais forte da Atlas. Ficou em atividade por 24 anos e se aposentou com 44 anos, o velocista mais rápido que já existiu. Quando no seu pico de aceleração podem ouvir o som de um trem passando por onde corre.

GUARDIÃ

Apesar do pouco tempo no mercado, a Guardiã se tornou a herói mais influente nas mídias, ela tem todos os poderes do Defensor, menos o voo. Astuta, empoderada e militante.

FERROCINEÍSTA

O herói mais forte da Coração Verde-Amarelo e patriarca da família Gun, misterioso e calculista, tem a capacidade de manipular o ferro e campos magnéticos. Alguns boatos dizem que ele tem métodos questionáveis de trabalho e que sua moral pode não ser tão brilhante quanto a de outros heróis. Heróis como Combo consideram que heróis como o Ferrocineísta são o problema da sociedade

SR. TEMPO

Um dos heróis mais velhos do mundo, com mais de 90 anos, ele atua a 40 anos na Atlas, sendo um dos primeiros com registro contratual. Com poderes de manipulação e previsão temporal, alguns argumentam que o Sr. Tempo poderia ser o número 1 se quisesse. Sr Tempo guarda grandes segredos sobre a realidade.

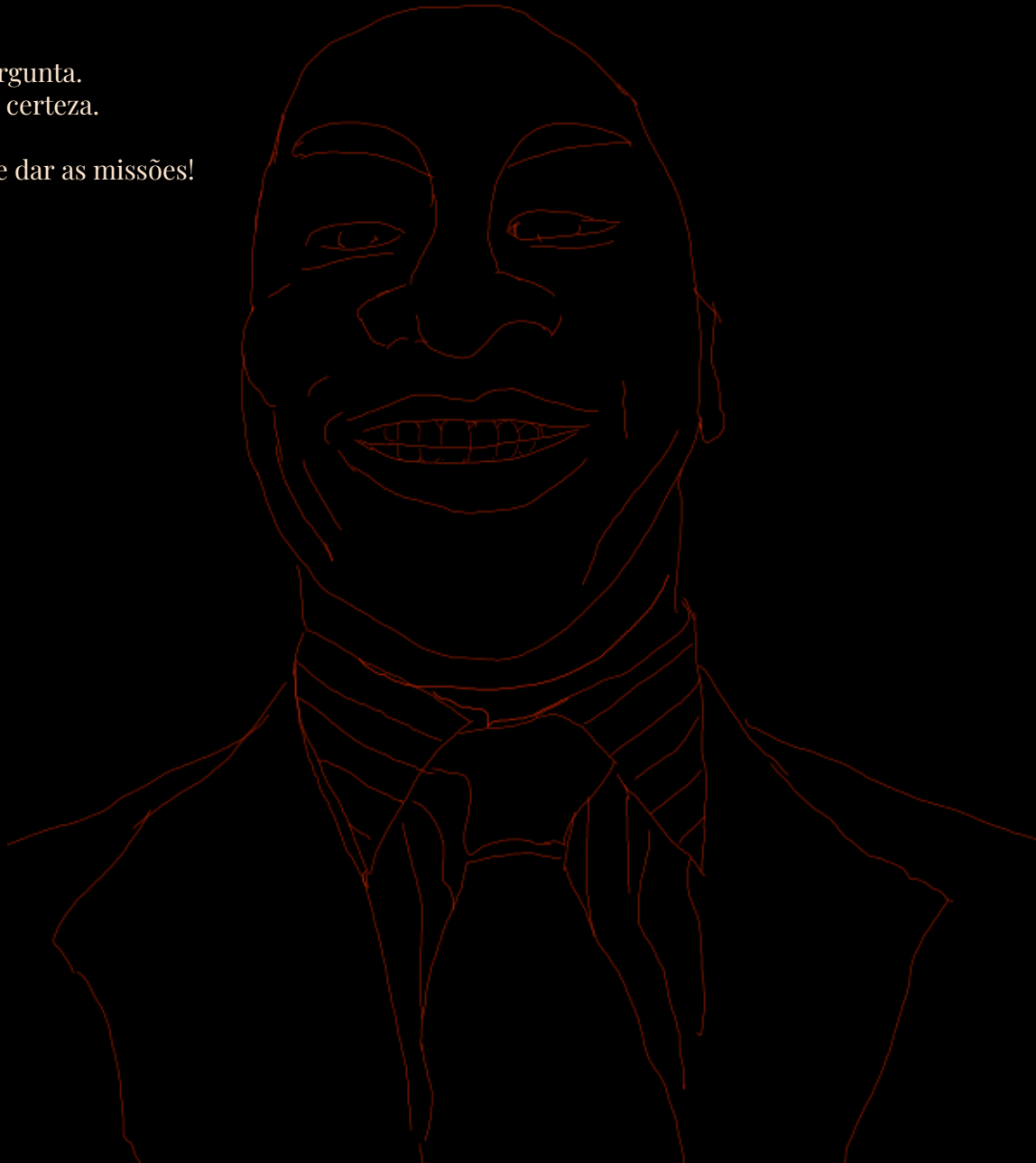
HAMILTON

Não é um cara qualquer!

O diretor de marketing da Atlas, Hamilton Ribeiro. Uma figura questionável, por trás de seu icônico sorriso Hamilton esconde seu real trabalho, a limpeza das ruas. Um herói saiu de controle? Chama o Hamilton pra resolver! Um vilão surgiu e você não quer que saibam? Chama o Hamilton! Os heróis estão enlouquecendo sem motivo aparente? Adivinha? HAMILTON!

Hamilton lidera a força tarefa de contenção de heróis por de baixo dos panos, para o público (e o STF) ele é apenas o diretor de marketing da Atlas, mas na realidade ele faz os trabalhos sujos das empresas, muitas vezes com métodos questionáveis e membros mais questionáveis ainda.

Se isso é legal? Boa pergunta.
Se ele paga bem? Com certeza.

Esse é o cara que vai te dar as missões!

HERÓIS FAMOSOS

MONTE CARLO

O décimo quarto herói no ranking mundial, o membro dos amigos da fauna é um elefante enorme e extremamente poderoso, sua arma de escolha é uma katana estupidamente pesada de quase dois metros, o gigante gentil é uma ameaça com seu corte focado, sendo capaz de cortar arenas inteiras (e tudo que estiver no meio). O real poder de Monte Carlo é seu arsenal de itens amaldiçoados, com preparo Monte Carlo é um dos seres mais fortes do planeta.

PLATINA

O homem mais lindo do mundo além de sua beleza possui uma resistência sem igual, capaz de transformar seu corpo em platina, o Platina tem uma maestria sobre seu poder como nenhum outro. Ele é o quinto herói no ranking mundial, e ele é absolutamente lindo.

REVERENDO JOSIAS

Não deixe a batina te confundir, esse reverendo vampiro **absolutamente** vai te encher de porrada. O padre mais forte do mundo, ele se considera primeiro um homem da fé e depois um herói. De tempos em tempos ele prega para seus fiéis.

PATRULHEIRO DE FERRO

Um robô extremamente resistente que não se importa muito com a opinião popular a sua volta, seu estilo meio rock não é atoa, você não quer ter que bater de frente contra esse punhado de chumbo

MARK WEBBER

O garoto prodígio, o azarão do Kentucky, o menino de ouro, o "Starboy". Mark Webber é excelente em inúmeras coisas, ele é um prodígio em artes marciais, é o segundo telepata mais poderoso do mundo e um forte candidato a se tornar o próximo membro da LIga do Equilíbrio. Ele é o terceiro herói mais influente nas redes, o segundo melhor lutador de boxe do mundo, dançarino de balé... E depois de mais 230 títulos, o oitavo herói no ranking mundial

HYDRO

O senhor da água era um forte candidato a se tornar um membro chave da Liga do Equilíbrio durante seus dias de herói, mas por conta própria optou por não assumir a posição, com podereses de hidrocinese, super força, super resistência e uma liberdade sem igual na água, Hydro é um ícone da era de ouro dos heróis.

RICK BALBOA

O macaco gente boa, ou auto proclamado herói do povo e rival do Combo é um herói iniciante com o poder de foco, semelhante ou de Combo, porém mais fraco. Rick é um humano meio macaco que luta boxe e tenta lutar contra o sistema sendo o melhor herói que pode.

DR. KLAUS BOHR

O cientista louco é um herói que apesar de sua pouca presença em missões transformou o mundo através de seus experimentos com implantes cibernéticos e desenvolvimento de drogas poderosas.

B4-LU BURGUERBERG

B4-lu (ou Balu) é uma unidade de proteção criada pelo Maquinista que foi extraviado no Kentucky e modificado por moradores da região para se tornar um jogador de baseball. Sua extrema resistência o tornou um ótimo herói defensivo, o robô de bom coração fazia parte da mesma equipe de Rick Balboa antes de entrar para a Atlas.

HOMIJO

André Reges PINTO ou Murasakibara Nakamoto é um homem emotivo que luta contra o crime para suprir sua necessidade de causar violência, e para garantir um futuro estável para sua noiva Emi. Homijo é seu nome de herói pelo seu costume de usar seu poder para fazer pessoas se mijarem.

MARCO AURÉLIO

Marco Aurélio é um enorme homem, com mais de 150 kg e 1.90 de altura, ele é praticamente uma parede de carne ambulante. Seus poderes se mostraram pela primeira vez em sua adolescência, quando sua mãe o abraçou levemente e quebrou 5 costelas dele. Desde que Marco compreendeu seu poder ele decidiu “tirar uma nota em cima desses vilões fracotes”.

ALEX PEREIRA

Alex Pereira é um homem extremamente tímido e ansioso, ele descobriu sua afinidade à magia cedo e começou a treinar para enfrentar o crime. Com sua magia de correntes Alex entrou para o programa de novatos na Atlas, fazendo parte da equipe de Rick Balboa, Kazuki, Homijo e Marco Aurélio.

DRUIDA

Diana é primeiro uma super modelo e segundo uma super heroína, a jovem conquistou o mundo com sua beleza, a encantadora prodígio atua como uma heroína desde sua adolescência, seus poderes de transformação animal possibilitam uma série de recursos em seu arsenal heróico e ela os utiliza com muito orgulho, até promovendo suas sessões fotográficas, após sua popularidade em um salvamento público Monte Carlo a convidou para estagiar nos Guerreiros da Fauna.

DUPLICARLA

Carla Monteiro é uma heroína aposentada, sua atuação nos anos 90 eram promissoras, porém depois de um acidente misterioso Carla e seu irmão nunca mais foram vistos. Boatos dizem que ela pode replicar qualquer pessoa que ela já viu, outros boatos dizem que ela está viva na UltraFerrovia.

MULTIPLICARLOS

Carlos Monteiro é o irmão mais novo da heroína Duplicarla, ele atuou nos anos 90 como herói de apoio, seus poderes consistem na produção de clones dele mesmo, apesar de não ser capaz de replicar seus itens. O paradeiro de Carlos é um mistério.

KAZUKI

Kazuki é um jovem extremamente habilidoso, sendo pupilo e filho adotivo do grandioso Monte Carlo ele divide semelhantes capacidades de luta, e com si carrega uma katana amaldiçoada

REBOTE

Rebote é um ex segurança de balada que se tornou herói em meio período para complementar sua renda, seus poderes de absorção de impacto se mostraram úteis em diversos casos, porém, após uma missão traumática Rebote larga a vida de herói e passa a trabalhar em CLT com o Garoto Ajuda

FAUSTO

Fausto é um herói contratado por Hamilton depois dele ver o braço "irado" dele. Fausto foi preso por uma série de assassinatos, sua mente é insana e sua única amiga é a barata Gertrudes que anda em seu ombro. Fausto busca por liberdade e aceitação, apesar de seu braço parasita.

DEMITRIUS WESLEY JOHNSON

Demitrius é um homem que perdeu tudo, suas memórias foram apagadas e tudo que ele lembra é um nome Brainwave. Ele desde que acordou busca a verdade por trás de seu passado e esquecimento misterioso, junto de B4-LU e o Pistoleiro Demitrius compunha parte do primeiro grupo de Rick Balboa.

PISTOLEIRO

O Pistoleiro é um mercenário contratado por Hamilton para compor grupos em missões de assassinato e infiltração, com sua habilidade de enxergar o futuro o Pistoleiro é capaz de realizar tiros que nenhum outro conseguiria, dentre seus feitos estão acertar o Locomotiva depois de ser desacelerado e acertar um tiro no Combo levemente aquecido.

GUSTAVO BIZANTINO

Gustavo é uma unidade cibernética criada pelo Maquinista, junto de seu galo robô Garlock. Gustavo é um hábil combatente e atirador, tendo uma vez causado danos severos a vilões de alto calibre como Magma Joebilly e o Panteão.

JOHN GUN

John “Marksman” Gun é um hábil atirador da linhagem Gun, seus poderes magnéticos não são completamente desenvolvidos como parte da família, porém, sua habilidade com armas talvez seja a mais desenvolvida no ramo. Seus poderes são limitados, mas com criatividade John é capaz de superar esses obstáculos.

COISA RÁPIDA E LOGO ALI

Coisa Rápida e Logo Ali são dois heróis parceiros que compõem a Atlas, Coisa Rápida é um velocista e Logo Ali pode criar portais, junto de John Gun eles formam a equipe de proteção da torre da Atlas enquanto os figurões não estão.

O MAQUINISTA

O homem mais inteligente do mundo, Maquinista fez seu nome como gênio sem possuir nenhum super poder. O gênio ultra capitalista desenvolveu tecnologias revolucionárias e se tornou o décimo quinto no ranking mundial, alguns de seus robôs são heróis por conta própria, porém de longe seu maior feito é a **Ultra-Ferrovia.**

GAROTO AJUDA

O melhor super ajudante do mundo, ou ao menos o mais esforçado. Garoto ajuda é um herói de apoio que constantemente se dispõe a ajudar quem for, não há problema pequeno demais para o Garoto Ajuda.

LA MORDEDURA DE DIOS

La mordedura de dios é um herói mexicano lutador de luta livre, seu rosto nunca foi visto e seu poder é desconhecido. Ele é um homem de 2.47m e 50 kg, mas com uma mordida extremamente poderosa, seu estilo de luta é brutal e... PERAÍ! É O BIG PHARMA!

BIG PHARMA

Antonio Victor Delacruz é um homem mexicano que possui um plano. E ele fará o que for necessário para realizar esse plano. Sua determinação rivaliza com a de Combo, e ele não irá parar até completar seu plano, sua voz extremamente grossa tomou os ouvidos dos eleitores americanos quando ele se elegeu como senador no Texas, com sua campanha Armstrong.

RADIANTE

Um ícone do heroísmo brasileiro, por sua causa o Brasil possui uma das maiores empresas de herói do mundo. Seu poder é o de disparar rajadas energéticas pelos olhos de holofote que possui, necessitando de pedras radioativas para energizar, porém o herói também se mostrou um exímio lutador, sendo o mestre do Combo. Quanto mais radiação absorve mais forte o radiante se torna.

ESCAVADOR

O herói subterrâneo é um dos mais queridos pelo público, mesmo que raramente seja visto em combate. Sua natureza é auxiliadora, porém isso não o impediu de escalar os rankings até onde chegou. Muitas vezes o Escavador trabalhou ao lado do Radiante para formar uma dupla poderosa.

MAIS MUSCULOSO

O herói fisiculturista é uma sensação entre o público, além de seu corpo extremamente estético e carisma surreal, o Mais Musculoso é capaz de carregar um poderoso golpe enquanto contrai seus músculos lindos.

EL TORO

O herói mais forte da Argentina, El Toro é um poderoso lutador corpo a corpo, sua imensa força vem de seu corpo de touro poderoso, ele se tornou o terceiro no ranking mundial. Sua posição alta no ranking mundial dos heróis é um orgulho imenso em sua terra natal. El Toro é um espécime raríssimo, além de antropomorfo ele possui poderes, e seus poderes ainda são mágicos, com essa genética abençoada e trabalho duro ele alcançou sua posição atual.

O RANKING MUNDIAL DE HERÓIS

1- Defensor
2- Combo
3- El Toro
4-Sr. Tempo
5- Platina
6- Uber Mantch
7- Guardiã
8- Mark Webber
9- Raymond Diamond
10- Ferrocineísta
11- Passajero Fantasma
12- Jester Chavo
13- Monte Carlo
14- Houdini
15- O Maquinista

VILOFRENIA

Os caras *maus* maus

Em um mundo super como de herofrenia, evidentemente algumas maçãs podres também existiriam, ou alguns caminhões de maçãs podres. De qualquer forma, sendo um herói honesto ou não, esses são os caras que vão querer te encher de sopapo!

MAGMA JOEBILLY

Abençoado tanto com poderes de magma quanto sendo antropomorfo, esse centauro texano não vai deixar barato qualquer pé rapado entrar na sua zona sem pagar o que lhe deve. Membro da organização criminosa "A família", ele é um dos poucos que batem de frente com o azarão do Kentucky, Mark Webber.

O PANTEÃO

Um anti-herói extremamente apto fisicamente, com poderes diversos, o Panteão encarna sua força do momento. Um guerreiro respeitável e brutal, poucos entraram em seu caminho e saíram inteiros.

DEATHLOCKJAW GRAVES

Graves é um homem destruído por dentro e por fora, nascido de família pobre, seus pais agarraram a oportunidade de trabalhar no reparo da Ultraferrovia, mas eles não sabiam que estavam fazendo parte do nascimento do Buraco. Graves tornou-se homem dentro dos vagões do Buraco, seu corpo lentamente se transformando em uma amálgama de drogas e biotecnologia.

EARTHBOUND KRAVEN

Kraven era um mergulhador de sucesso, trabalhando no navio do Capitão, ele fez uma pequena fortuna com expedições marítimas e submersas, porém em sua última exploração ele encontrou o que não deveria, existia toda uma verdade que ele não compreendia sobre esse mundo, artefatos poderosos e misteriosos, todos prontos para serem coletados e fazer uma fortuna. Junto de Graves, Kraven faz parte do bando principal de Magma Joebilly.

O URUBU

Quem deixou esse cara entrar aqui?

O urubu é um dos, se não **o** vilão mais fraco do mundo. Ele é um homem meio urubu que tem uma péssima sorte e um hábito de ser inconveniente nos piores momentos

BRAINWAVE

Um ex herói que enlouqueceu e passou a abusar de drogas de desempenho para se tornar mais poderoso do que realmente é. Após sua “aposentadoria” Brainwave usa seus poderes de telepatia e controle mental para criar arenas de heróis controlados.

KRAKATOA

O rei das explosões é um vilão antigo, extremamente capaz e com um potencial de destruição único. Sua força vem de seus poderes e conhecimentos explosivos, ele não é o rei à toa.

MULTIDIMENSIONAL

Multidimensional é um ex-herói que depois de ser morto por Rick Balboa retorna de forma misteriosa, criando um cataclisma mundial. Muitos questionam seu retorno, alguns teorizam que sua habilidade de criar portais talvez se extenda a criar portais entre universos.

VENTANIA

O Ventania é um mercenário afiliado a WESLEY, vindo de uma família extensa de mercenários famosos que dividem o mesmo título, Ventania sente uma necessidade constante de se provar como durão. Sua mãe foi a lendária Grandiosa Ventania, uma heroína que rivalizava com o top 15 em sua época.

ADITIVADO

Aditivado é um ex-herói que enlouqueceu após ser preso junto de Hydro, o tempo aprisionado junto do estigma de herói secundário enlouqueceram a cabeça de Aditivado, assim, o herói das chamas perdeu controle

POPPA RUSSK

Poppa Russk (lê-se papa russk) é um mafioso poderoso que fez seu nome nas ruas dizimando gangsters e trombadinhas do seu território, apesar de seus 2,13 metros e 200 kg Poppa é um homem bastante ágil e furtivo, seu poder de transformação em poeira o auxilia em seus atos de violência e seus acessos de fúria incontrolável.

VICTOR ABERRAÇÃO

Victor nunca foi a criança mais brilhante da classe, apesar de seu grande porte físico, seu cérebro não se desenvolveu na mesma velocidade, e sua irmã Contorcionista Vitória não iria perder a oportunidade de ter um touro que segue suas ordens. Victor morreria por sua irmã, e esse no fim foi o que levou a sua morte nas mãos de Homijo.

CONTORCIONISTA VITÓRIA

Com poderes de embaralhamento mental Vitória fez seu nome como uma vilã, em suas operações ela é o cérebro e seu irmão Victor são os músculos. Vitória possui habilidades físicas grotescas, o que gerou seu título de vilã.

TRAVIS

Travis, muito mais do que um vilão, é um homem simples, um homem brilhante que infelizmente deixa a vaidade do crime apagar seu potencial brilhante. Travis não gosta de violência e nem aprecia o processo das missões, muitas vezes se vê em arrependimento sobre suas escolhas, mas não consegue evitar o caminho fácil do crime

PEÇONHA

Peçonha talvez seja um dos primeiros meta humanos do mundo, seus poderes começaram a se desenvolver durante a segunda guerra mundial, da forma mais infeliz possível Peçonha descobriu que gases não o feriam. Sua dor nunca foi superada, Peçonha nunca conseguiu escapar dos pesadelos que viveu em sua juventude.

O AFILIADO DA OVELHA

O Afiliado da Ovelha é um sábio africano, seus métodos são desconhecidos e sua magia é única, mesmo entre os conhecedores do caminho. O Afiliado da Ovelha carrega com si todo o conhecimento do que se foi, um arquiteto de sonhos, ele esculpe a realidade e enxerga entre as linhas, ele unicamente compreende uma fração de o que é WESLEY. Desde seu encontro, o Afiliado da Ovelha passou a cooperar com o homem por trás da máscara. Dizem que ele é imortal, dizem que ele nunca se cansa, dizem que ele nunca se cansará, dizem que ele sabe. Enfrentar o Afiliado da Ovelha implica em custos irreversíveis para a realidade.

ROBERTO

Com poderes de eletricidade e absorção de energia, Roberto tem um potencial dormente grandioso, quando totalmente energizado com uma usina hidroelétrica ele foi capaz de aguentar alguns segundos contra o Defensor.

SEBASTIÃO COP-IV

Uma unidade de combate operacional não finalizada pelo homem mais inteligente do mundo, o Maquinista. Ele se tornou violento e não responsivo às ordens do seu criador, então tornou-se líder do grupo conhecido como os Neuromaníacos.

BIG THOMAS

Um homem rinoceronte repleto de ódio. Com sua força física brutal e potencial de agressão, ele é o único vilão que rivaliza o Combo.

O MONTE DOS MIL

Esse é um grupo formado por mil vilões comicamente fracos, como o Homem caneta, o João lapiseira e a Mulher garrafa. Juntos eles têm alguma força, nem que seja de voto.

Wesley é o vilão mais misterioso do Heroverso, seus planos são desconhecidos e seu potencial assustador. Ele é a maior mente vilanesca de todas, a maioria não sabe de sua existência, outros acham que é só uma lenda. Não há relatos de pessoas que já o viram, menos ainda de algum plano que não aconteceu como devia.

Os maiores, mais ousados e insanos planos que dão certo sempre são projetados pela mente de Wesley, rapidamente o ditado de "não se fode com o Wesley" se espalhou pelo submundo vilanesco, o medo que ele exala até nos próprios criminosos é algo sem igual.

Existe uma verdade assustadora sobre **Wesley.**

Alguns dizem que ele é mais ancião do que pensam, até que ele **[REDIGIDO]**

PERSONAGENS

Criando um super herói

Neste capítulo iremos falar sobre a **sua** importância nesse mundo, e como se expressa seu personagem em números!

Ao longo do capítulo aprenderemos como criar uma **ficha** em Herofrenia.

De zero à herói

Vida:100pv

Atributos: 5

Talentos:15

Carga: 5+força

Movimento: 3m+velocidade

Em seguida distribua seus pontos entre os atributos

Super Força

O quão fisicamente forte você é, usado para ataques com armas físicas e manobras marciais, também aumenta sua capacidade de carga

Super velocidade

O quão rápido você é, usado como destreza e mira também, aumenta seu movimento padrão.

Poder

O quão bem desenvolvido é seu super poder, usado nas rolagens envolvendo usar ou resistir a poderes.

Intelecto

O quão intelectualmente desenvolvido você é, usado em testes de conhecimento. Pontos em intelecto dão mais 2 pontos em talento.

Imortalidade

O quão resistente você é, e o quanto seu corpo aguenta, correr, nadar, aguentar fome, resistir a venenos, todos usam imortalidade. Cada ponto em imortalidade da 25 Pv

Popularidade

O quão carismático você é, o quanto o público te ama e o quanto você convence as pessoas. Pontos em popularidade te dão mais 2 para distribuir entre carisma e ciências sociais

Após distribuir seus pontos de atributo e definir sua vida, distribua os pontos de talento

Talentos rolados com força

Combate, Atletismo

Talentos rolados com velocidade

Armaria, Combate, Reflexo, Crime, Percepção

Talentos rolados com poder

Utilização de poder

Talentos rolados com intelecto

Ciências, Conhecimento, Percepção, Pilotagem

Talentos rolados com popularidade

Carisma, Ciências sociais, Pilotagem

Talentos rolados com imortalidade

Atletismo

Armaria: seu conhecimento sobre armas e sua mira

Atletismo: sua capacidade física e resistência, atlética, corridas e piruetas

Carisma: seu poder de convencimento, sedução e intimidação, sua gostabilidade

Ciências: seu conhecimento sobre medicina, ciências da natureza, física, matemática, utilização de computadores

Ciências Sociais: seu conhecimento sobre psicologia, sociologia, geografia e atualidades

Combate: sua habilidade de luta corpo a corpo, com ou sem armas brancas

Conhecimento: seu conhecimento geral, fatos curiosos, entendimento de coisas específicas, seu diploma na faculdade da vida

Crime: seu conhecimento sobre o mundo do crime e quão furtivo você é

Percepção: quão perceptivo você é, audição, visão, tato, paladar, é o teste usado contra crime

Pilotagem: quão bem você pilota automóveis, ou navios, ou qualquer coisa que não sejam pernas

Reflexo: o quão rápido consegue reagir às coisas ao seu redor, pode ser usado como uma reação para aumentar sua defesa (CA)

Utilização de poder: o quão bem você sabe utilizar seus poderes, é o teste de acerto para poderes em combate

HABILIDADES

O que te faz único?

As habilidades são o que tornam os super em heróis de verdade, formam o arsenal de tramoias que você pode tramar contra seus adversários durante combates, e dependendo, fora deles. Um bom conjunto de habilidades é o que separa os medíocres dos super.

Seja na base da conversa ou do sopapo, ser fluente nas suas habilidades pode ser o que separa a vida e a morte. Pense bem no que seu personagem quer fazer nesse heromundo.

Escolha duas habilidades para seu primeiro nível

Minha Malvada Favorita:

Sua arma se torna especial para você, ela perde 1 de carga e seu crítico melhora em 1 (de 20 vai para 19, por exemplo), além disso, uma vez a cada 4 rodadas ela dá 3d de dano a mais

Braços demais:

Você pode gastar sua ação de movimento e reação para realizar mais uma ação padrão

Médico de guerrilha:

Você pode gastar 20 pontos de vida para aumentar sua próxima cura em 1d

Se vira aí:

Uma vez por combate você pode improvisar um kit médico se passar em um teste de ciências dificuldade 15

Silencioso e letal:

Quando furtivo seu crítico melhora em 1 e seu primeiro ataque causa mais 3d de dano

Bizarramente horizontal:

Quando em uma distância grandiosa seu crítico melhora em 2 e se torna x3

Copião:

Uma vez a cada 5 rodadas você pode rolar um teste somando o valor de um aliado consentindo

Artista marcial:

Você pode obter essa habilidade mais de uma vez. Com a habilidade você ganha um dos bônus a seguir:

Punhos furiosos: seu corpo se torna um tipo de arma (que não seja estupidamente pesada)

Greco-robro: você pode realizar um teste de força+combate para derrubar um alvo, o alvo também rola um teste de força com combate, o maior valor ganha, sele passar nada acontece

Capacidade violenta sem igual: você pode subir a categoria de qualquer arma em 1, desde que não a torne estupidamente pesada

Bater até morrer:

Contra alvos caídos, agarrados, desmaiados ou incapacitados você pode realizar um ataque extra

Hostil e feroz:

Você recebe mais uma reação e +5 para contra atacar

Olhos bem abertos:

Você ganha +5 em percepção e iniciativa

Como as sombras:

Você pode gastar sua reação e movimento para permanecer furtivo após um ataque

Eu conheço um cara:

Uma vez por sessão você pode acionar um contato seu e receber +10 em um teste de talento

Amor suicida:

Você pode receber metade do dano de um aliado se for previnir que ele caia morrendo

WIIIIUUUU WIIIIUUU:

Uma vez a cada 4 rodadas curar um aliado se torna ação de movimento

Perdeu alguma coisa aqui?

Uma vez a cada 2 rodadas você pode desafiar um alvo a te atacar, você ganha +2 de CA e +3 de rigidez

O que ele parece?

Uma vez por combate quando um aliado for levar um ataque massivo você pode entregar seu CA à ele

Arena preferida:

Você tem um tipo preferido de locais de combate, embaixo da água, voando, em terreno íngreme, em ruas asfaltadas, vulcões e montanhas ou na casa da avó do Combo, onde quiser. Quando você estiver lutando na sua arena de preferência você recebe +3 de acerto, +3 rigidez e 1d de vantagem em testes relacionados a combate.

Amigo do Tonhão:

Você domina o conhecimento sobre proteção, podendo carregar uma modificação de armadura sem peso ou uma modificação de arma gratuita.

Atacante inconsequente:

Você se torna capaz de realizar um ataque extra por rodada, porém seu segundo ataque é rolado com apenas metade de seus dados, em caso de uma falha crítica, o dano cairá sobre um aliado.

Deixa pra depois:

Quando um ataque for te deixar no estado de morrendo você pode ao invés receber 30 pv temporários, porém após o combate você cai morrendo com um teste de dificuldade 30. A habilidade pode não ser usada, e seu uso é único por combate.

Rebote:

Quando atacado, você recebe um novo tipo de reação, o rebote. O rebote é um teste de combate seu contra o do adversário, quem ganhar causa um ataque próprio.

Toda forma de violência:

Ao assumir esta habilidade você faz uma escolha, contra um tipo de inimigo (Humanoide, antropomorfo ou inanimado) você causa mais 1d de dano e tem o crìtico melhorado em 2.

Reflexo apurado:

Você é capaz de reagir a ataques à distância com reflexo, podendo desviar, bloquear ou contra atacar ataques de arma de fogo.

Linguagem de rua:

Você é fluente em uma linguagem desconhecida pela população comum, apenas outros personagens com a habilidade de rua podem compreender o que você fala quando utiliza essa habilidade.

Codificar:

Com esta habilidade você passa a ser capaz de codificar ou decifrar mensagens codificadas por outros usuários desta habilidade, ambos com um teste de crime com intelecto.

O capitão mandou:

Você pode controlar o campo de batalha, realizando uma análise tática que lhe concede um dos benefícios:

No seu turno comandar um aliado consentido a atacar;
+5 de acerto no próximo ataque;
+2d de dano no próximo ataque.

Ataque violento:
Uma vez a cada 5 rodadas você pode realizar um ataque especial dobrando seu bônus de dano e somando +2d

Esforço pra porra:
Uma vez por combate durante seu turno todas as curas tem valor máximo e tiram de morrendo

Assassinato compulsivo:
Quando estiver com 30 pv ou menos, melhore seu crítico em 5 e ganhe mais uma ação padrão.

Tiranossauro imparável:
Uma vez por combate, por 4 rodadas ganhe 5 de CA e a cada 20 de dano recebido após ativar receba 1 de rigidez

Cabeça dura:
Para cada 100 de dano recebido ganhe 5 de rigidez

Obsessor:
Atacar o mesmo inimigo por 3 rodadas faz com que você passe a dar mais 2d de dano contra ele

A melhor defesa:
Perca sua reação e 5 de CA e ganhe mais uma ação padrão

SUPER PODERES

O quê? Você lê quadrinhos pelas críticas?

Em um mundo super poderoso, os diversos poderes são sua assinatura como herói, a criatividade pode te levar longe, dentro e fora do RPG. Um poder criativo e divertido pode ser a diferença entre amar jogar uma sessão de Herofrenia e odiar. Aqui apresentamos algumas opções, apesar de aconselharmos fortemente a criação dos próprios poderes e ideias.

Quando se trata de poderes é sempre importante lembrar que com grandes poderes vem grandes... consequências legais, então é importante saber equilibrar alguns fatores como dano por rodada, versatilidade, utilidade e acima de tudo, diversão para a mesa.

Diversão?

Sim! Talvez o fator mais importante da lista, talvez esse seus olhos laser matem o Defensor em 1 segundo, mas se todos estão de acordo com isso, quem se importa? É importante que esteja claro para todos, e equilibrado entre jogadores, ninguém gosta de ter favoritos, mas se todos estão de acordo, não faz mal quebrar uma ou duas regras, copiar poderes de heróis, criar os seus próprios ou mudar um da lista para adaptar ao seu personagem é totalmente seu direito!
Esse é um manual base para a criação de habilidades, mas não sinta-se preso a estas regras!

Visão de calor:

Seus olhos produzem um raio de calor poderoso, você passa a ter um ataque especial com eles usando poder+utilização de poder que causa 2d10+15 de dano

Em níveis mais altos, seu raio se torna mais poderoso causando 3d20+15 de dano, ou dando duas rajadas de 1d10+10 de dano

Fator de cura:

Você tem um poder raro de cura acelerada, a cada 3 rodadas você pode curar 2d10+10 de vida

Em níveis mais altos, você se torna capaz de uma vez por sessão regenerar metade da sua vida quando fosse cair em morrendo

Telecinese:

Você é capaz de mover objetos com a sua mente, com esse poder você pode usar seu poder para agarrar um alvo ou atirar objetos médios causando 1d12+10 de dano

Em níveis mais altos, você passa a poder prender alvos ou atirar objetos maiores causando 2d10+20 de dano

Telepatia:

Você é capaz de controlar e ler mentes, em combate você pode fazer uma ação com um alvo que falhar um teste de dificuldade 15 de conhecimento ou ler seus pensamentos, podendo dar +5 de CA para um aliado.
Em níveis mais altos, seu teste se torna de dificuldade 25 e além do CA você dá +5 de acerto para o próximo ataque

Controle elemental:

Por magia ou mutação, você tem capacidade de controlar elementos, podendo atacar com fogo causando 2d12 de dano, se movimentar o dobro de seu movimento com ar, agarrar inimigos com água ou criar uma armadura de 3CA com terra

Em níveis mais altos seu fogo causa queimaduras de 1d8 por 4 rodadas, você ganha mais um movimento com ar, mais uma reação com a água e mais 4 de rigidez com a terra

Velocista:

Sua super velocidade é realmente acima da média, com seu poder você tem o dobro de movimento e 2 ações padrões por rodada

Em níveis mais altos, você recebe mais 1 reação ações de movimento se tornam ações livre

Vislumbre do futuro:

Você consegue ver pouco tempo no futuro, te dando utilização de poder+armaria/combate no próximo ataque

Em níveis mais altos, a cada 5 rodadas você pode dar um acerto garantido

Condensação de poder:

Você tem o poder de carregar um ataque especial, para cada turno seu carregando esse ataque você causa mais 1d+20 de dano

Em níveis mais altos, para cada sucesso acima de 10 no seu teste de poder/força/velocidade você adiciona 1d de dano

Metamorfose:

Você é capaz de alternar entre sua forma comum e uma forma especial, para sua forma especial você pode escolher apenas um dos seguintes bônus:

Forma monstruosa: você recebe +5 de força e imortalidade, assim como 50 pv, porém seu intelecto e popularidade diminuem em -6 e você é obrigado a atacar em toda rodada, mesmo se houverem apenas aliados ao seu redor.

Forma animal: você recebe +5 em um talento enquanto estiver transformado no animal, desde que seja coerente, você pode alternar entre animais e sua forma verdadeira quando desejar.

Forma da água: você se torna capaz de se tornar qualquer estado da água (líquido, gasoso ou sólido), se tornando intangível a ataques comuns, ou em forma gélida, recebendo +3 de CA.

Em níveis mais altos, você pode escolher entre melhorar sua forma ou adquirir outra forma.

Familiar:

Ao seu lado sempre te acompanha seu familiar, um animal ou construto que te segue e te auxilia durante combates. O familiar possui 50 pv e tem 15 CA, você monta a ficha dele distribuindo 6 pontos de atributo e ele tem 5 em percepção e combate. Ele é capaz de trazer itens até você, atacar causando 1d10 de dano ou auxiliar em testes de percepção. Se você levar um ataque brutal, pode realizar uma reação especial para comandar seu familiar a tomar o ataque, porém o familiar morre no processo.

Em níveis mais altos, seu familiar passa a ter 100 pv, 20 CA e pode realizar testes de força para agarrar inimigos.

Imortalidade:

Você se torna imortal, o que não significa que você é invencível, quando você cai a 0 pv você retorna na próxima rodada com 10 pv, se morrer 3 vezes no mesmo combate, você cai em coma, só acordando ao final do combate. Você ainda pode ser desmaiado, preso, imobilizado, petrificado e qualquer outro efeito negativo.

Em níveis mais altos, você retorna com 30 pv e pode morrer 4 vezes no mesmo combate.

Elasticidade:

Você é capaz de esticar seu corpo como uma forma de borracha, seus ataques físicos passam a ter alcance médio e você é capaz de realizar um ataque especial de imobilização enrolando seu corpo em um alvo, porém enquanto estiver imobilizando você não pode agir.

Em níveis mais altos, seus ataques passam a ter alcance longo e você pode agarrar (não imobilizar) dois alvos.

Invocador:

Você é um mestre de magias xamânicas, sendo capaz de invocar criaturas para te auxiliar. Suas invocações causam 2d8+5 de dano e podem atacar dois alvos, além disso, elas podem fazer uma ação sob comando seu, realizando um teste de talento com seu bônus. As invocações morrem ao primeiro ataque que recebem e seu ataque é realizado com poder+utilização de poder.

Em níveis mais altos, suas invocações passam a ser capazes de realizar um teste próprio para te tirar do estado de morrendo.

Controle elétrico:

Você se torna capaz de conduzir eletricidade, ataques te dão pontos de energia, com estes pontos você pode realizar as seguintes manobras especiais:

Corrente contínua: você gasta 3 pontos de energia e cria uma armadura elétrica por 2 rodadas, quando atacado ela retorna 1d10 de dano ao atacante

Mina elétrica: você gasta 2 pontos de energia e cria uma mina elétrica, quem a ativar fica desorientado, perdendo 5 de acerto

Desfibrilador reverso: você gasta 5 pontos de energia para causar um choque elétrico em um alvo, se ele falhar em um teste de imortalidade com atletismo de dificuldade 20 ele desmaia e perde 2 rodadas.

Em níveis mais altos, com 10 de energia você pode realizar um ataque especial que causa 3d20+10 de dano.

Magia Trapaceira:

Você tem a capacidade de realizar trapaças contra seus inimigos, como trocar a arma de dois inimigos entre si, re-rolar um ataque seu ou de um aliado ou re-rolar o teste de um inimigo. Você pode realizar apenas uma trapaça a cada 3 rodadas.

Em níveis mais altos, você pode fazer a rolagem de 3 testes seus e definir qual resultado será de qual teste.

Encantamento:

Através de magia ou beleza, você se torna capaz de encantar alvos, alvos encantados não irão te atacar e recebem -5 em testes para atacar um alvo que você definir. O encantamento é um teste de poder ou popularidade+ utilização de poder ou carisma e dura 2 rodadas.

Em níveis mais altos, seu encantamento se torna um efeito em área que afeta até 3 alvos e dura 2 rodadas.

Magia onírica:

Você carrega com si um saco com poeira mágica que deixa alvos sonolentos, alvos sonolentos perdem a reação e se novamente atingidos pela poeira dormem por uma rodada.

Em níveis mais altos, sua poeira se torna mais poderosa, ao atingir um alvo dormindo com mais poeira ele entra em coma, um estado em que ele só irá agir uma rodada após ser atacado.

Conserto milagroso:

Você se torna capaz de consertar qualquer coisa, armas quebradas, itens, veículos ou terminais. Seu conserto requer um teste de intelecto ou poder+conhecimento ou utilização de poder.

Em níveis mais altos, você além de consertar se torna capaz de criar itens, sedativos levam uma rodada, kits médicos e armas leves levam 2 rodadas e armas pesadas ou morfina levam 4 rodadas.

Criar domínio:

Você tem o poder de acessar um domínio próprio, uma realidade de bolso onde pode armazenar itens equivalente a 10+poder de carga.

Em níveis mais altos, seu domínio passa a comportar 15+poder de carga e acessar um item dele se torna uma ação extra

Detectar:

Utilizando seu poder você se torna capaz de detectar mais do que seus sentidos permitem, você se torna capaz de sentir a verdade ou mentira de um alvo, detectar magia ou detectar poderes.

Em níveis mais altos, você se torna capaz de auxiliar um alvo em combate, podendo revelar para ele a localização de um inimigo furtivo, se você passar no teste de percepção ou poder.

Natureza peçonhenta:

Você é capaz de produzir e expelir veneno, seu veneno causa 1d10 de dano por rodada até o alvo tomar antiveneno, você também pode envenenar itens ou armas.

Em níveis mais altos, você se torna capaz de causar um veneno mais poderoso que causa 2d10+5 de dano por 5 rodadas ou até o alvo utilizar antiveneno.

Ilusão:

Você se torna capaz de criar ilusões, suas ilusões podem auxiliar em furtividade, dando +5 de crime, auxiliar em carisma dando +5 ou em enganação, projetar itens que não existem

Em níveis mais altos, você se torna capaz de criar clones falsos seus, para cada clone criado você recebe +2 de CA, cada clone é apagado com um ataque e eles sofrem os ataques que forem focados em você e errarem.

Controle de tamanho:

Você se torna capaz de alterar seu tamanho, ficando minúsculo recebendo +5 em furtividade e CA e sendo capaz de entrar em locais apertados mas com apenas 50 pv, ou ficando gigantesco, ganhando +5 de força e rigidez e sendo capaz de utilizar armas estupidamente pesadas mesmo sem o requisito de força.

Em níveis mais altos, você se torna capaz de ficar menor ainda, sendo capaz de montar em formigas ou baratas com pilotagem, ou maior ainda, ganhando +7 de força e rigidez.

Aura letal:

Você possui uma presença assustadora, te dando +5 em testes de intimidação e causando 2d6 de dano em inimigos a alcance corpo a corpo de você.

Em níveis mais altos, inimigos intimidados por você recebem 2d de dano a mais. Intimidação é um teste de carisma+popularidade ou poder+utilização de poder, a dificuldade é decidida pelo mestre.

Controle de memórias:

Você é capaz de controlar as memórias das pessoas, podendo fazer elas esquecerem que te conhecem, te dando a possibilidade de tentar novamente testes de convencimento no alvo.

Em níveis mais altos, você se torna capaz de fazer o alvo esquecer quem são seus aliados em batalha, fazendo com que ele ataque o alvo mais próximo dele, independente de ser aliado ou inimigo. A dificuldade do teste é definida pelo Mestre.

Plágio:

Uma vez por sessão seu personagem pode utilizar seu poder, tendo uma visão mística sobre o futuro, em termos de jogo, você pode realizar uma pergunta de sim ou não que o mestre deve responder de forma honesta.
Em níveis mais altos, ao invés de uma vez por sessão você pode optar por utilizar uma vez por missão, e a pergunta não precisa ser respondida apenas com sim ou não.

Estilhaçar:

Seu poder é capaz de enfraquecer o corpo de alvos, os tornando rígidos e quebradiços. Alvos afetados recebem o efeito "frágil", quando sob esse efeito o próximo ataque causa 4d de dano a mais. O efeito de fragilidade dura 3 rodadas, porém deixa de ser efetivo após ser atacado.

Em níveis mais altos, o alvo enquanto estiver frágil não pode reagir.

Palavra de ordem: Apodreça:

Você é capaz de utilizar um poder letal para alvos enfraquecidos, quando um alvo estiver com menos da metade de sua vida você pode utilizar a palavra de ordem para que seu decaimento se acelere, o alvo perde 3 de CA e acerto, assim como passa a ter o crítico piorado em 3.

Em níveis mais altos, o alvo apodrecido se torna mais frágil, todos que o atacam têm o crítico melhorado em 3.

Controle gravitacional:

Você se torna capaz de controlar o peso de objetos a sua volta, podendo transformar armas leves em médias, médias em pesadas e pesadas em estupidamente pesadas, assim como aumentar ou diminuir a carga de itens ao seu redor em até 5, no máximo um item por vez.

Em níveis mais altos, você pode tornar alvos pesados, dando o efeito de sobrecarregados ou deixar alvos leves, dando +3m de movimento.

Sensibilidade aflorada:

De tempos em tempos seu corpo se comunica com você, partes da sua mente dão sua opinião e ideias do que deveria fazer. Ao passar em um teste de poder+utilização de poder definido pelo mestre você recebe uma ideia vindo dessas vozes na sua cabeça.

Em níveis mais altos, eventualmente você receberá um calafrio, uma compreensão de coisas que não deveria naturalmente saber, a cidade se comunica com você através de pequenos sinais que só sua mente capta.

Absorção de energia:

Você é capaz de absorver diferentes tipos de energia, reduzindo o impacto dos danos recebidos, você tem uma reação especial para absorver ataques, reduzindo do dano sua rigidez+utilização de poder

Em níveis mais altos, você pode expelir o dano que absorveu de volta

Corpo adaptável:

Seu corpo é adaptado para todas as situações, em baixo da água você recebe respiração aquática, ao receber dano você ganha 2 de rigidez contra o tipo de dano pela rodada, ao cair de lugares altos você amortece sua queda

Em níveis mais altos, você pode ativamente adaptar seu corpo, podendo replicar a voz e aparência de outras pessoas ou receber 5 de rigidez contra um tipo de dano

Criação de matéria:

Você tem poderes para controlar moléculas, criando objetos inanimados, com esse poder você pode criar itens se passar em um teste definido pelo mestre à base da complexidade do item, podendo variar de 5 a 50

Em níveis mais altos, você passa a controlar pouco matéria orgânica, te dando a capacidade de tirar alvos de morrendo com poder+utilização de poder

Teletransporte:

Você pode se teletransportar em pequenas distâncias, com esse poder você ganha uma reação especial para redirecionar um ataque com alvo em você, a dificuldade é igual ao valor do ataque que receber

Em níveis mais altos, a dificuldade cai em 5 e seu teletransporte ganha uma área de atuação igual ao dobro de seu movimento.

Energizar:

Você se torna capaz de energizar objetos, fazendo com que eles causem mais 2d de dano a cada 2 rodadas ou explodam causando 1d10+10 de dano

Em níveis mais altos, seu dano bônus passa a ser 4d, ou 2d podendo ser usado toda rodada

Invisibilidade:

Você se torna capaz de ficar invisível por uma rodada, enquanto invisível você tem +10 de crime e vantagem

Em níveis mais altos, além do bônus em crime você ganha uma melhoria no crítico em 3

Controle magnético:

Você é capaz de controlar campos eletromagnéticos, criando campos de força de 50 de vida ou polarizando objetos, os atraindo ou repelindo 3m+poder

Em níveis mais altos, você passa a criar campos de força de vida 100 e pode colidir objetos metálicos em alvos, causando 1d20+5 de dano

Endurecimento:

Você tem a capacidade de endurecer seu corpo seu corpo, quando endurecido não pode atacar, mas ganha 5CA e 15 de rigidez

Em níveis mais altos, você pode se movimentar e ganhar apenas 3CA e 5 de rigidez, ou permanecer parado, ganhando 5CA e 25 de rigidez

Projeção de energia:

Você pode criar construtos de energia, podendo eles ser qualquer categoria de arma menos estupidamente pesada, mas dando 1d a mais de dano. Os ataques são rolados com poder+utilização de poder

Em níveis mais altos, você passa a poder criar armas estupidamente pesadas com o mesmo efeito de 1d a mais de dano

Voo:

Você recebe uma categoria especial de movimento, o voo. Ele é igual ao seu movimento+poder, quando voando, a cada 4m de altura você recebe 2CA

Em níveis mais altos, você recebe 3 CA em vez de 2 e pode se movimentar duas vezes

Congelamento:

Você tem a capacidade de congelar as coisas ao seu redor, tendo um ataque especial que causa 2d10 de dano e se o alvo falhar um teste de força/imortalidade/poder de dificuldade 15 ele fica congelado e perde a reação

Em níveis mais altos, você se torna capaz de esquiar em seu próprio gelo, ganhando +3 de movimento e seu teste passa a ser dificuldade 25

Super sentidos:

Você possui sentidos super aguçados, te tornando imune a cegueira, você também passa a ter +5 em percepção e iniciativa

Em níveis mais altos, seu bônus se torna +10 e você se torna imune a ataques furtivos

Clonagem:

Você se torna capaz de criar um clone seu, o clone tem 50 de vida e ataca com o seu poder+utilização de poder, ele tem as mesmas habilidades que você, mas não pode usar armas, seu dano é 1d12+5

Em níveis mais altos, você pode criar um clone que pode usar armas ou dois clones tradicionais

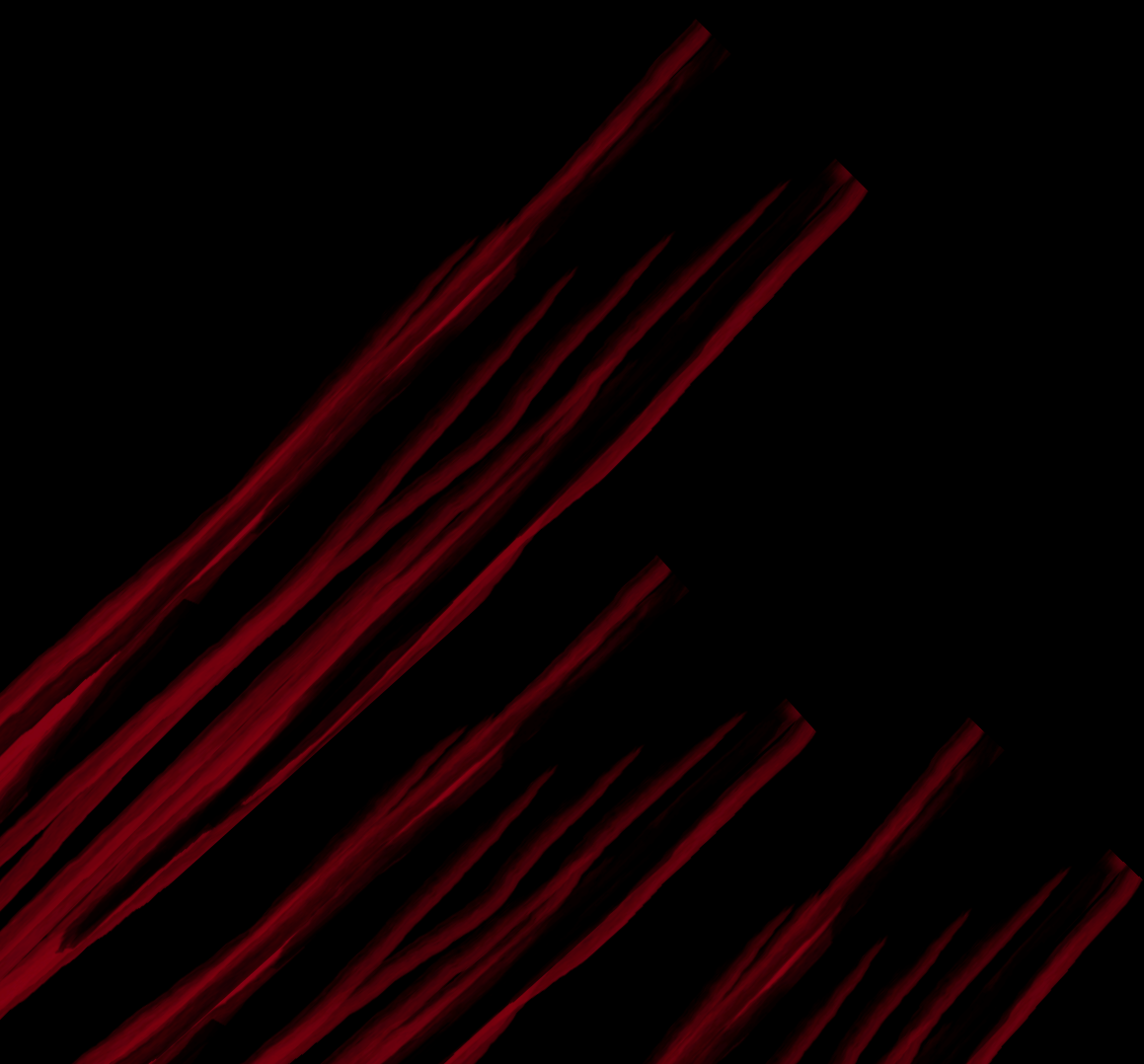
Absorção de poder:

Você é capaz de absorver os poderes de um alvo se passar em teste de dificuldade 20+utilização de poder do alvo, os poderes absorvidos são mais fracos

Em níveis mais altos, você pode absorver dois poderes ao mesmo tempo

Tecnomancia:

Você é capaz de controlar tecnologia, podendo fundir itens tecnológicos ao seu corpo para recuperar 1d20 de vida e receber suas propriedades (por exemplo o ataque de uma torreta ou a propulsão de um foguete)

Em níveis mais altos, você pode se fundir a dois itens tecnológicos e se torna capaz de hackear implantes, tornando eles ineficientes por 2 rodadas.

Criação de poderes

Self-service de porrada

O mais importante em Herofrenia é a liberdade e expressão, se nenhuma habilidade se encaixa na sua visão de personagem, crie uma! Acordos com o mestre podem ser feitos para habilidades e poderes únicos serem criados, porém neste capítulo oferecemos um pequeno sistema simplificado para a criação de poderes únicos. A aparência e funcionamento dos poderes cabe aos jogadores e mestre decidir, assim como qualquer outra peculiaridade que deseja adicionar, este livro nunca deve ser visto como um sistema de regras imutáveis! Se for de desejo da mesa os números podem ser modificados, talvez esta seja uma missão lendária para salvar o mundo e seu grupo precise de alguns dados a mais de dano ou qualquer outra modificação.

Todo personagem tem 70 pontos para gastar na criação de seu poder, e cada peculiaridade possui um custo, para cada nível o personagem tem 5 pontos, assim como para cada ponto no atributo "poder" o personagem ganha mais 5 pontos

Dado de dano ou cura:

D4: 0
D6: -20
D8: -30
D10: -40
D12: -50
D20: -65

Quantidade de dados

1: 0
2-3: -20
4-5: -30

Benefício:

Para cada +5 CA: -40
Para cada +5 Acerto: -35
Para cada reação extra: -20
Para cada ação extra: -60
Para cada aumento de atributo: -30
Para cada aumento de rigidez: -5

Malefício:
Para cada -5 CA: -30
Para cada -5 Acerto: -35
Para cada perda de reação: -30
Para cada perda de ação: -65
Para cada redução de atributo: -15

Efeito extra:
Para cada rodada de dano contínuo: -60
Melhoria crítica: -35
Crítico ×3: -50

Distância:
Toque: +10
1-10m: 0
+10m: -40
Em área: -50

Dificuldade contra:
Para cada 5 de dificuldade: -20

Modo de uso:
Carregado por rodada: +20 para cada rodada
Ação completa: +10
Ação padrão: -5
Reação: -35
Ação livre: -70

CONDIÇÕES E RESTRIÇÕES

Só poder usado em um alvo agarrado/caído/imobilizado: +30

Só pode ser usado após uma habilidade específica: +35

Não pode ser usado no mesmo alvo mais de uma vez: +55

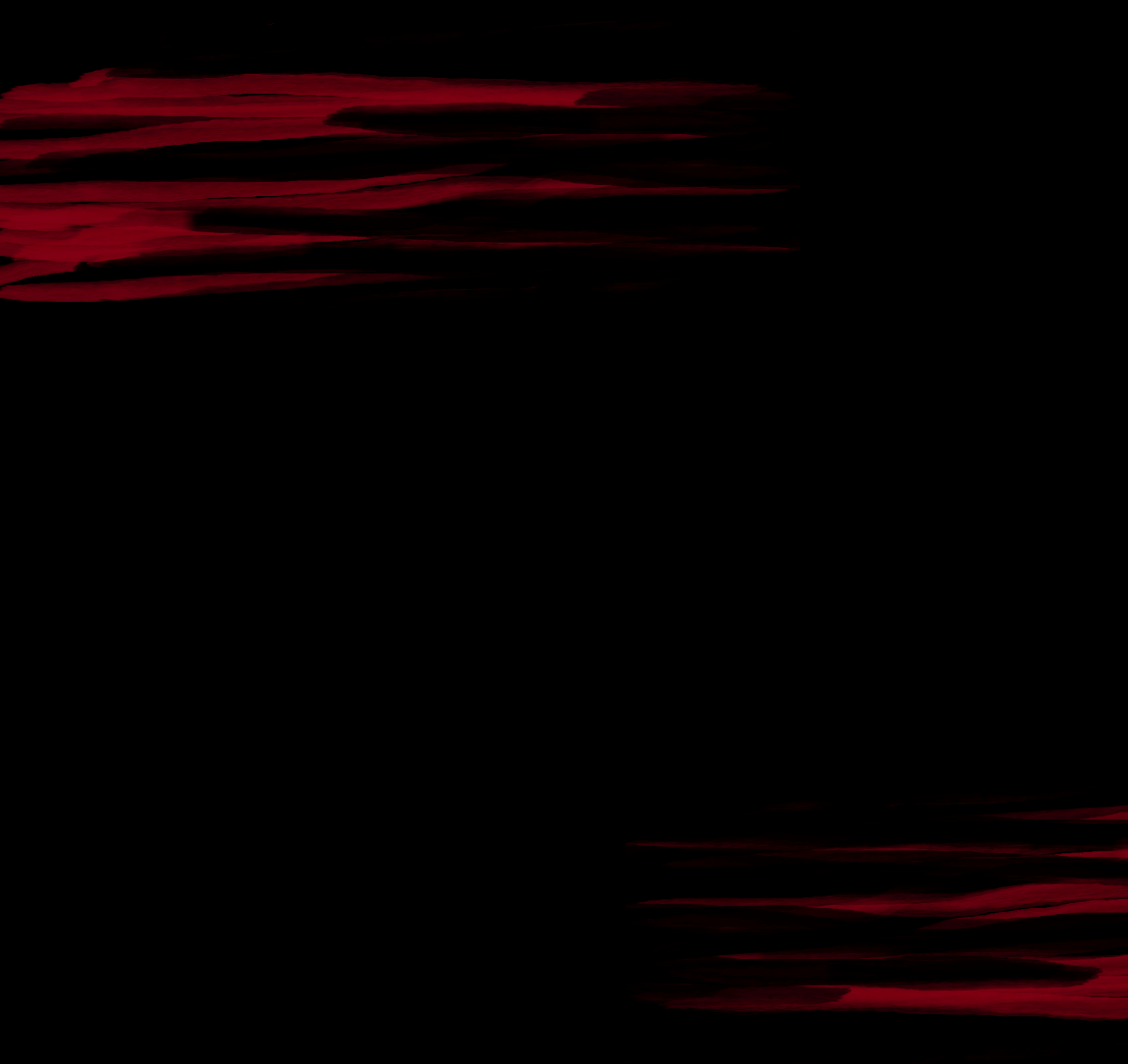
Só afeta o usuário: +20

Só pode ser usado em um alvo aleatório: +100

Só pode ser usado se o usuário tiver itens específicos: +30

Maldições e pactos

Coisa ruim

Existem forças maiores que nem a ciência pode mensurar, existem magias incompreensíveis de outros lugares, forças misteriosas que manipulam a realidade de Herofrenia, por bem ou por mal, elas existem. Deus, Diabo, mal, bem, não importa o que chamam, essas forças poderosas demonstram interesse em certos heróis e vilões, e com vontade o suficiente você pode retribuir esse interesse.

Pactos:

Força a um custo

Pacto com o rei Abaddon: Você passa a causar +3d de dano e seu crítico melhora em 2, no entanto, você passa a servir Abaddon, Abaddon requer um sacrifício por sessão e eventualmente pode exigir um sacrifício específico definido pelo mestre. Quebrar o pacto te causa 2 maldições.

Pacto com o Devorado: Você passa a recuperar vida passivamente, equivalente a 1d10 a cada 4 rodadas, no entanto você passa a servir o Devorado. O Devorado requer que todas suas finalizações em combates sejam feitas desarmado, não participar de combates ou propositalmente se conter nos ataques é considerado uma quebra de pacto. Quebrar o pacto te causa 3 maldições

Pacto com o Eremita: Você ganha 15 pontos de talento instantaneamente, além disso, por nível você ganha +3 de talento, porém você passa a servir o Eremita. O Eremita exige exclusividade de pacto e uma vez por campanha ele possuirá seu corpo, sendo controlado pelo mestre. Quebrar o pacto causa apenas a perda dos pontos distribuídos.

Pacto com Zaratustra: Você recebe +5 de atributo para distribuir instantaneamente, além disso, seu crítico é melhorado em 4, no entanto, você passa a servir Zaratustra. Zaratustra requer que você ataque alvos aleatórios durante 2 rodadas uma vez por combate, não participar de combates é considerado uma quebra de pacto. Quebrar o pacto te causa uma maldição.

Pacto com Wesley: Você recebe metade de todo dano, no entanto você passa a estar vinculado a ele. Wesley saberá tudo que você sabe e poderá te controlar quando desejar. Quebrar este pacto te causa 4 maldições ou deixar de existir

Pacto de entidade nula: Você escolhe um dos seguintes bônus: +5 de acerto, +3 de atributo, +3 CA, +3 de crítico, crítico x3, +100 PV. Em seguida o mestre define as condições do pacto. Quebrar o pacto te 2 causa uma maldições

Maldições:

A consequência dos seus atos

Maldição do penitente: Uma vez por sessão o mestre aciona um timer de 10 minutos, toda vez que o jogador rir seu personagem sofre 10 ou 1d20 de dano, a escolha do próprio jogador

Maldição do passado revivido: A última pessoa que você matou passa a te assombrar, contando segredos que ninguém quer saber da vida dela, se você responder a assombração você sofre 40 de dano

Maldição da existência assistida: Durante cada sessão toda vez que você entrar no estado morrendo você sofre um ponto de dano existencial, se você sofrer 3 pontos de dano existencial você não apenas morre como sua existência é apagada

Maldição da dismorfia secreta: Você contrai uma espécie de licantropia, sempre que estiver em contato com magia você começa a ter tendências violentas e pode contrair aspectos demoníacos, no entanto se você contar isso para alguém você morre. Se pessoas descobrirem de qualquer outra forma nada acontece

Maldição da indisciplina paranormal: Uma vez por sessão você sente uma necessidade incontrolável de dar o tapa mais forte fisicamente possível na pessoa mais forte ou importante dos arredores

Maldição do cântico intermitente: Uma vez por sessão quando iniciar um combate o mestre definirá que é seu show, durante seu show o jogador só pode falar rimando, se não rimar sofre 5 ou 1d10 de dano, o show dura até o combate finalizar

Maldição de Wesley: Toda vez que você fecha seus olhos você vê **Wesley**

Maldição de Wesley: Você sente que toda vez que você não estiver correndo **Wesley** estará se aproximando

Maldição do coração traído: Uma vez por campanha o mestre anunciará que chegou a hora da decisão, então o jogador é obrigado a escolher um personagem próximo e rola 1d2, tirando 1 ele passa a acreditar em absolutamente tudo que o personagem falar, tirando 2 o personagem não acredita em absolutamente nada que o personagem falar. A duração da maldição é até o fim da campanha ou o personagem morrer

Maldição de Wesley: Você constantemente ouve o toque de telefone de **Wesley** tocar no fundo de sua mente

Maldição de Wesley: Sua memória se torna turva e com lapsos, você passa a ter memórias que não parecem te pertencer e começa a trocar as pessoas de suas memórias pelo **Wesley**

BÔNUS POR NÍVEL:

Níveis par: +5 talento. 25 pv e 1 habilidade/melhoria de poder

Níveis ímpar: +3 atributo, 25 pv

EQUIPAMENTOS

AS VANTAGENS IRADAS DE TER COISAS

Com seu herói pronto para o combate você já quer sair combatendo a vilania alheia, hum? A atitude é boa, mas sem os **itens** certos, você não vai muito mais longe do que o homem sabonete.

No Heroverso você tem muitas opções de armas, drogas, implantes, armaduras e modificações para completar seu arsenal de *violência do bem.*

OFICINA DO TONHÃO:

O melhor amigo de todo herói

Antônio Giusepp (Ou Tonhão) é um armeiro sem igual no heroverso, ele produz e vende aos heróis os melhores equipamentos do mercado, na oficina do tonhão você encontra as melhores armaduras e armas, por um preço amigo!

Armas Brancas:

Maior versatilidade e customização base!

Armas leves: podem realizar 2 ataques, causam 2d10+velocidade, são usadas com super velocidade, possuem 1 espaço de customização.

Armas médias: possuem crítico a partir de 19 e tem dois espaços de customização, causam 3d12+ambos bônus, são usadas com força e velocidade.

Armas pesadas: crítico x3, causam 3d20+força, são usadas com força e tem 1 espaço de customização

Armas estupidamente pesadas: crítico x3 e requer 7 de força, causam 3d20+força, para cada dois pontos que excedem o mínimo de 7 adicione 1d de dano. 1 espaço de customização

Armas surpreendentemente leves: crítico x2 e a partir de 19 e podem realizar dois ataques por rodada, além disso, para cada ponto em super velocidade acima de 7 você pode realizar mais um ataque. O ataque causa 1d12+velocidade de dano. Possuem 1 espaço de customização

Armas de fogo:

Podem dar dois ataques com desvantagem!

Armas leves: são usadas com velocidade, causam 3d8+10 de dano

Armas médias: são usadas com velocidade, causam 3d10+20 de dano

Armas pesadas: são usadas com velocidade, causam 4d20+25 de dano

Arremessáveis:

Molotov: 2d10 de fogo em área por 3 rodadas

Granada: 3d20+10 em área

Bomba de fumaça: causa cegueira em área por 1 rodada e +5 em crime

Bomba de gás: causa envenenamento de 2d8 por 5 rodadas em área

Armaduras:
Proteção sempre, baby

Sem armadura: invulnerabilidade (CA)=10

Armadura leve: invulnerabilidade (CA)=12, carga 1

Armadura média: invulnerabilidade (CA)=13/1 rigidez, carga 2

Armadura pesada: invulnerabilidade (CA)=15/3 rigidez, carga 4

Auxiliares:

Sedativo: cura 2d10+15, carga 1

Adrenalina: vantagem em testes de imortalidade e força

Morfina: cura 4d20+25, carga 3

Kit Médico: tira de morrendo ou remove efeitos, uso único, carga 3

Hiperfocalizante: +5 de acerto na rodada

Anabolizante: +3d de dano, mas com ⅓ de chance de atacar um aliado

Condensador muscular: +5 de rigidez na rodada

Antiveneno: remove veneno

Customização de armas

Criando aberrações há 30 anos

Você já pensou em como se tornar mais forte? Trabalho duro e dedicação? Não! Que tal socar mais 4 facas na ponta desse bastão e ver o que rola?
As customizações são mais uma etapa na sua liberdade e expressão como um herói, ou vilão!

Customização de armas brancas:

100 mil por cada!

Violenta: causa mais 1d de dano para cada 5 pontos no seu atributo de ataque

Ameaçadora: seu crítico melhora em 2

Volátil: você pode gastar sua reação para dar um bônus de dano no seu ataque igual ao dobro do seu bônus de atributo

Serrilhada: causa 1d10 de sangramento para cada ataque, o sangramento dura 4 rodadas, não pode ser aplicado mais de uma vez até acabar

Covarde: causa mais 2d de dano em ataques furtivos

Infecciosa: reduz à metade a eficiência de itens de cura do alvo

Obstinada: aumenta 1d8 para cada ataque no mesmo alvo, com no máximo +16 por ataque

Caçadora: +1d de dano e melhora em 2 o crítico contra uma raça de inimigos (inanimados, humanos ou antropomorfos)

Paciente: para cada rodada que não for utilizada em combate o crítico melhora em +1

Inexplicavelmente leve: a arma perde 1 de carga

Repulsora: ataques com essa arma tem +5 de acerto

Leal: a arma pode retornar ao dono como uma ação de movimento

Perfurante: a arma nega 10 de rigidez do alvo

Banhada em lixo hospitalar: uma vez a cada 4 rodadas você pode realizar um ataque especial que causa enjoo (ou o alvo age ou se move)

Customização de armaduras

50 mil por cada carga adicionada!

Sombria: +5 em testes de crime, 1 de carga

Comicamente pesada: +5 em rigidez, 3 de carga

Cinética: +5CA, 4 de carga

Espinhosa: ataques recebidos devolvem 5d4 de dano, 6 de carga

Grossa pra cacete: ⅓ de chance de não receber dano adicional em ataques críticos, 8 de carga

CTI Ambulante: você ganha mais uma rodada no estado de morrendo, 4 de carga

Amaldiçoar artefatos

Custam 100 mil e são permanentes!

Maldição do apego: Seu artefato está sempre a disposição, mesmo que precise se teletransportar, no entanto, sem seu artefato você tem -5 em todos os testes

Maldição da soberania: Seu artefato passa a causar +5d de dano, no entanto, usar ele te causa 2d20+10 de dano por rodada

Maldição do sangue de barata: Seu artefato te impede de cair morrendo uma vez por sessão, porém, sua vida máxima é reduzida em 100 cada vez

Maldição do vampirismo: Atacar com seu artefato te cura 1/3 do dano causado, porém, usar este artefato te causa sangramento que causa 4d10+15 de dano por rodada

Maldição da troca desperta: Seu artefato pode te dar +1 CA ou +2d de dano para cada ponto de atributo que você sacrificar permanentemente

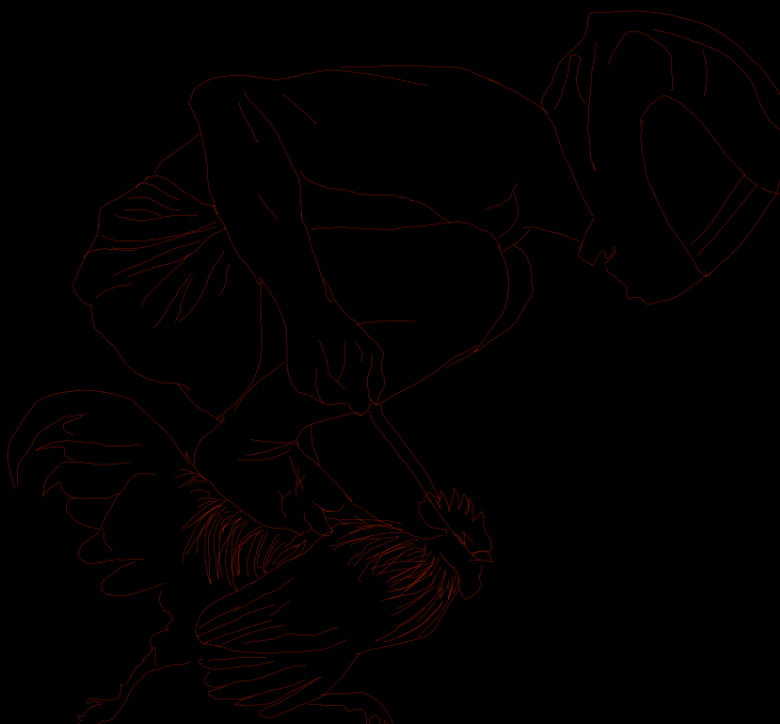
O MERCADO NEGRO DA ULTRAFERROVIA

Se você não contar, eu não conto

A Ultraferrovia é um sistema metroviário projetado pelo Maquinista que atravessa o Brasil inteiro, o trem bala enorme é uma potência por conta própria, o "país dentro do país". A Ultraferrovia consiste em um trem enorme com 3 carros principais, cada carro com 10 vagões com a extensão somada de 10km por carro, cada vagão possui 25m de largura, postando-se como verdadeiros prédios. No primeiro carro existem vagões com mais de um andar e vive-se de forma luxuosa, a economia da Ultraferrovia é extremamente poderosa, apenas os mais ricos vivem nela, se tornou um paraíso capitalista que circunda o Brasil a 300km/h.

Além do carro luxuoso de vivência, existe o carro do meio, "a fornalha", um inferno de metal e calor onde nada orgânico consegue viver, é a principal matriz energética que carrega os motores da Ultraferrovia, apenas robôs ou super humanos conseguem resistir ao calor infernal da fornalha.

Um ano após a inauguração da Ultraferrovia, uma briga de heróis fez com que a Ultraferrovia precisasse de reparos, porém a ideia de parar seu maior orgulho não satisfez o Maquinista, que então projetou outro trem, para reparar o original, esse trem se acoplou atrás da fornalha, e assim o Buraco nasceu.

Após os reparos estarem prontos muitos não quiseram voltar a vida fora do trem, laços já haviam sido formados, famílias, lares. Eles se recusaram a partir, anos após o primeiro contato eles ainda estavam lá, pairando sobre a grandiosa ferrovia. O carro do Buraco nasceu de pura adaptação e desgosto, dentro de seu carro não havia mais luz, o calor da fornalha que vazava pelas frestas e o suor condensado dos não conformistas fez com que cogumelos começasse a crescer nas paredes do carro, a esperança do Buraco.

Cogumelos são irados

A partir desses cogumelos veio a resistência, ou eles se revolucionaram ou eram mortos. Eles tomaram a primeira atitude.

Os cogumelos tinham propriedades únicas, e logo um mercado começou a surgir, comida, água, fogo, luz, eles criaram tudo do zero ao mesmo tempo que o conhecimento sobre os cogumelos foi se desenvolvendo uma economia predatória foi nascendo, rapidamente os preços se elevaram a ponto de milhares não comprar nada, mas o Buraco resistiu, por anos sem contato com o mundo exterior eles conseguiram se tornar fortes. A matriz energética dos fóssilgumelos se mostrou mais poderosa até do que a fornalha, as capacidade neurais dos psicogumelos e a conexão dos virtugumelos, todos foram fatores poderosos para o crescimento do Buraco e seu mercado negro.

Logo o poder dos cogumelos foi descoberto pelo mundo exterior, e o Buraco se tornou uma economia à rivalizar a da Ultraferrovia inteira. De todo o mundo empresas e vilões criaram seu espaço no carro, Atlas e Heroes n' Champions se alocaram e criaram sedes de extração de cogumelos na chamada "comuna"

"A família" de Magma Joebilly também não perdeu tempo e rapidamente se alocou, em seguida houve a tomada dos "Neuromaniacos", facção criada no próprio Buraco, comandado por Sebastião COP IV. O combate pela extração de cogumelos acarretou na criação do ponto de cessar fogo chamado "A comuna".

Pouco tempo depois WESLEY também entrou no jogo, com seus doombots ele criou a chamada "Torre de Nimrod" no vagão do meio do Buraco, um construto que parece ser maior por dentro do que por fora, ninguém sabe quão alto é o teto do vagão do meio, e menos ainda o que existe no topo. Mas WESLEY deixou claro que o vagão era seu, e ele seria o único a comercializar os **herogumelos**.

A COMUNA TROUXE NOVIDADES

Itens. Itens maravilhosos

As armas da Ultraferrovia são extremamente poderosas, e em troca de um pouco de dinheiro, você também pode obliterar seus oponentes! No Buraco existem modificações para armas de fogo e drogas muito mais poderosas!

Drogas:

Totalmente legalizadas

Vampirogumelo: dano causado gera pv temporário, ⅓ de seu dano total na rodada por 3 rodadas

Durogumelo: +15 de rigidez pelas próximas 3 rodadas, mas depois você passa 2 sem agir

Mentegumelo: +5 de intelecto e poder na próxima rodada, mas depois leva 100 de dano

Olhodegatogumelo: +10 de acerto nos próximos 4 ataques, mas depois passa 1 rodada cego

Herogumelo: +5 em todos atributos e acerto, +5 d de dano e crítico x4 por 2 rodadas, mas na terceira rodada 25% de chance de morrer e 75% de cair morrendo

Herofedrina injetável: +4 em força e imortalidade

Herofedrina inalável: +4 em intelecto e velocidade

Herofedrina oral: +5 em poder

Armas de fogo:

Atiram duas vezes e tem 2 espaços de mods!

Armas leves: usadas com velocidade, 3d10+20 de dano, carga 1, 80 mil

Armas médias: usadas com velocidade, 3d12+35, carga 2, 100 mil

Armas pesadas: usadas com velocidade, 6d20+40, carga 4, 150 mil

Modificações:

Custam 500 mil cada!

Balas teleguiadas: +5 de acerto e crítico em 19

Devoradora de munição: sua arma dá 3 tiros com desvantagem em cada um

Amaldiçoada: o dano da sua arma não pode ser curado

Moldável: sua arma pode ser transformada em uma arma branca de mesma categoria

Demoníaca: o crítico da sua arma é x4

Cogumélica: ao matar um alvo, sua arma faz nascer um cogumelo aleatório

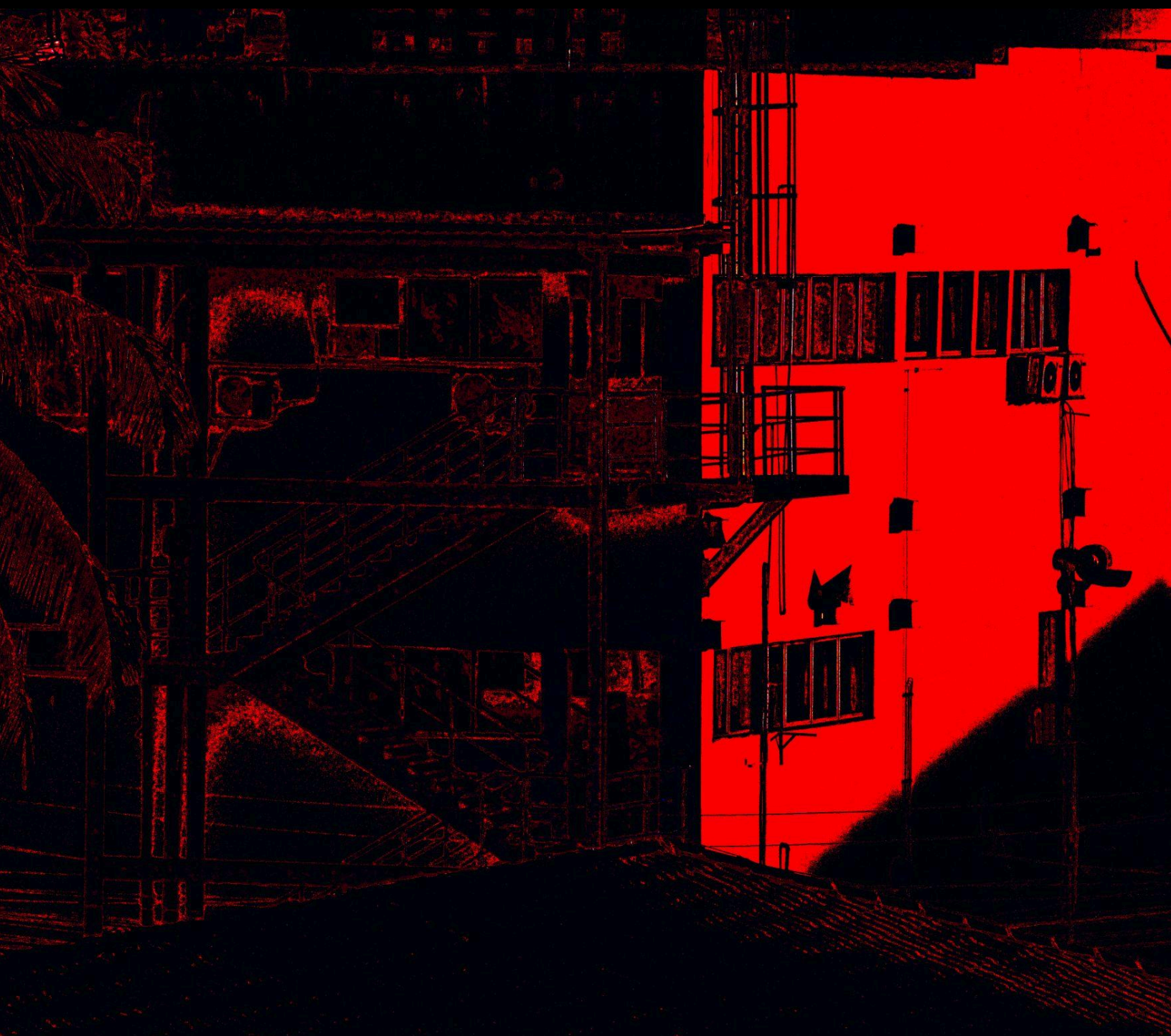
Exponencial: para cada 10m (máximo de 50) sua arma dá mais 1d de dano

Serrada: se estiver corpo a corpo com um alvo cause mais 3d de dano e melhore o crítico em 3

Reação em cadeia: matar um alvo faz ele explodir causando 3d20+30 de dano, podendo gerar uma reação em cadeia

O LABORATÓRIO DO DR. BOHR

Eu falei que ele era importante

O genial doutor Klaus Bohr traz novidades junto da Atlas! Por um pequeno preço agora você pode desfrutar de tudo que é bom da genética sem se preocupar com as consequências!
(Nota: A Atlas não se responsabiliza por danos causados em consequência de implantes cibernéticos)

Implantes cibernéticos:

Custam 250 mil!

Olho biônico: você recebe +5 de percepção, combate e armaria, mas tem 10% de ficar cego durante 2 turnos em qualquer luta

Corações demais: você recebe mais 100 de vida e o teste para tirar de morrendo cai para 15, mas os efeitos negativos de drogas, veneno e sangramento são dobrados

Reparo de órgãos internos: um reparo total de seus órgãos limpando qualquer consequência de drogas ou semelhantes

Pernas aceleradas: você tem o movimento de corrida dobrado

Coração de titânio: você ganha +50 de vida e as consequências de drogas são reduzidas

Medula pregada: você recebe +5 de CA e rigidez, mas precisa escolher se reage ou se movimenta no seu turno (ações especiais que gastem reação e movimento não podem ser mais usadas também)

Transplante cerebral: você recebe +9 de talento para distribuir

A COLEÇÃO DE QUINQUILHARIAS DO URUBU

Onde ele pegou essas coisas?

A coleção de quinquilharias do Urubu abriu as portas a você! Aqui você pode comprar itens que ***totalmente*** não foram roubados de corpos mortos por aí!
Porém o Urubu não quer só seu dinheiro, você tem que merecer!

Na loja de quinquilharias do Urubu você pode encontrar armas e acessórios únicos, porém para comprar esses itens especiais você deve mostrar seu valor, seja realizando um favor ao Urubu ou tendo a fama, pode ser de herói ou vilão, ele não liga.

Cada item custa 750 mil e uma missão, ou estar no top 20 do ranking mundial!

Armas especiais:
brilhantes !

Lucille: Rifle pesado, um ponto 50 cheio de cogumelos por toda parte, essa arma foi construída pelo Big Pharma, seu dano é 8d20+60, seu crítico é em 17 e é x4, além disso ao usar Lucille você tem +5 de armaria

Katana-pistola amaldiçoada: A arma característica de Kazuki, é uma arma média que causa 4d10+combate de dano, seu crítico é x5 e ela possui um ataque especial a cada 3 rodadas, podendo realizar um disparo que causa 3d12+15 de dano

O banco da praça Gion Shoja: A arma preferida do Homijo, é um banco de praça de chumbo, uma arma estupidamente pesada com o dano base de 8d20+combate, seu crítico é x3

"Ato de Contrição": A mandíbula de Big Pharma reconstruída pelo Maquinista, é uma arma estupidamente pesada que causa 5d20+força de dano base, seu crítico é x3 e possui dois espaços de customização

Armaduras especiais
A prova do tempo!

O escudo de Marco Aurélio: Uma porta de vagão da Ultraferrovia, ao equipar esse item você recebe +5 de CA e recebe a reação "receber o golpe", te permitindo levar o dano por um aliado como reação

Placa central do Patrulheiro de Ferro: Um pedaço do Patrulheiro de ferro que caiu em batalha e foi soldado, quando equipado este item te concede +10 de rigidez e 3 de CA

Acessórios

Então tem essas coisas?

Chip de competência do Maquinista: Um chip implantado na sua coluna, quando equipado com este acessório você recebe +10 em um talento

Chip de memória de B4-LU: O chip que continha as memórias de B4-LU, enquanto estiver equipado com esse acessório você tem +75 de vida

Bola de cristal do Sr. Tempo: Um item pessoal do Sr. Tempo, com este acessório uma vez por combate você pode ter um sucesso garantido em um teste de talento.

Desfibrilador do Panela: Um desfibrilador que anda constantemente ligado ao seu coração, projetado por um médico e piloto ocultista, O Panela. Uma vez por sessão, quando você cair em morrendo o desfibrilador te recupera a metade de seus pv instantaneamente

Luvas de boxe velhas: O icônico par de luvas velho do Combo, utilizar este par de luvas te reduz o dano em 25 você não causa danos letais usando elas. Esta arma é considerada surpreendentemente leve.

A CENTRAL DE ENTREGAS DO GAROTO AJUDA

E Rebote!

Seu herói CLT preferido trouxe novidades, seu próprio serviço de entregas totalmente exclusivo para os mais justos da Terra! Precisa de balas, bandagens ou um abraço? Chama o Garoto Ajuda e ele vai correndo! (literalmente)

O Garoto Ajuda pode entregar qualquer item auxiliar levando 1 rodada por carga. Realizar um pedido leva uma ação completa.

O Garoto Ajuda não se importa se você é o top 5 ou 5000, se você for um herói reconhecido oficialmente por uma empresa ele vai te ajudar (e ser seu fã).

Cada item custa 25 mil e requer que você seja filiado a uma empresa!

Auxiliares especiais:

Saindo do forno

Morfina "mão na roda": Cura 3d20+30 de vida, leva 2 rodadas para receber

Salvamento de emergência: +5 de acerto para um teste para tirar um alvo do estado morrendo

Antiveneno "Antes tarde do que nunca": Nega o estado de envenenado na próxima vez que for afetado por veneno neste combate, leva 2 rodadas para receber

Kit médico "S2": Dá mais uma rodada morrendo

REGRAS DO JOGO

O QUE É UM SISTEMA?

Uma das coisas que torna o RPG especial é o fator sistema, ele pode ser visto como as regras e leis da física de seu jogo, você já criou seu personagem e já sabe como quer interpretá-lo, mas como funciona jogar Herofrenia? É aí que entra o **sistema**.

A ideia de Herofrenia é que tenham liberdade na interpretação acima de tudo, e opções para se expressar durante os combates, então é essencial que se entenda o funcionamento dessas regras e o que precisa ser feito em cada situação.

Vamos começar separando alguns dados (roladores virtuais também servem!), o ideal é que cada jogador possua um set de dados e todos compartilhem a somatória, mas ao menos, recomendamos que tenham os dados de 6, 8, 10, 12 e 20 faces, além de lápis e papel.

Sinta-se livre de consultar este breve manual sempre que tiver dúvidas, não é uma prova, e nem é vergonha esquecer algumas coisas no meio da sessão!

TESTES DE ATRIBUTO

A quantidade de dados

Como definido anteriormente, seus atributos se referem à quantidade de dados d20 que você rola para realizar um teste, tomando como valor o maior de seus dados rodados. Para toda e qualquer ação você fará uma rolagem com algum atributo que faça sentido.

Exemplo: para tentar levantar algo pesado, você rolará um teste de força, ou para convencer alguém de algo, um teste de popularidade

Então, de forma prática, os atributos são literalmente a quantidade de dados d20 que você rolará, sempre pegando o mais alto

Exemplo: Rick Balboa realiza um ataque contra B4-LU usando sua velocidade, se Rick tem 5 de super velocidade, ele rola 5 dados e pega como valor o dado de maior resultado, e apenas este

Esse é um resumo básico de como funcionam testes de atributo, é importante lembrar que uma ação requer ou não teste vai da opinião do mestre. Algo pode ser impossível e não ter chance de passar mesmo com teste, ou algo pode ser tão simples que nem precise de um.

O QUE É UM CRÍTICO?

Os dois extremos

O chamado crítico ocorre quando o dado cai nos valores extremos, 1 e 20, 20 significa um sucesso crítico, o melhor resultado possível de sua ação, um 1 significa um erro crítico, o pior resultado possível de sua ação.

Exemplo: Rick tenta convencer B4-LU a lhe dar um real.

Acerto crítico (20): B4-LU é tão convencido que ele dá até 2

Erro crítico(1): Rick se engasga na hora de falar, gagueja e acaba lembrando ao B4-LU que ele o devia um real

TESTE DE TALENTO

Uma rolagem de atributo somada a talento

Um teste de talento se trata de um teste de atributo da mesma forma apresentada anteriormente, com o diferencial que neste, após obter o resultado de melhor valor de sua rolagem, você somará o resultado ao talento atribuído à sua rolagem.

Exemplo: Rick quer convencer B4-LU a lhe dar um real, então o mestre exige um teste de carisma (talento) com popularidade (atributo), Rick tem 2 de popularidade, então rola 2 dados de 20 faces, pega o melhor resultado, em seguida ele checa quanto de carisma possui, nesse caso Rick possui 5 de carisma, então ele soma o resultado do dado com 5, e anuncia ao mestre o valor final somado.

TESTES CONTRA

Como funciona?

Em algumas situações o mestre requisitará um teste entre duas partes, chamado um **teste contra.** Neste caso, cada uma das partes faz a rolagem de talento que o mestre definiu, e quem tiver o melhor resultado ganha.

Em casos de empate, quem for o "atacante" tem vantagem.

Em casos de empate em que ambos são igualmente ativos, a preferência vai para quem tiver o maior atributo.

Exemplo: Rick quer fazer uma manobra de força no B4-LU, então ambos fazem um teste de combate com força, o maior número ganha, e se ambos tiverem um empate, Rick tem a preferência por ser o ativo.

COMO SÃO DEFINIDAS AS DIFICULDADES?

O papel do mestre entra aqui

Você já sabe como funcionam as rolagens, mas e aí? De onde vem e como saber a dificuldade dos testes?

Aqui vem um pequeno resumo de o que os números se traduzem no universo, para que os mestres possam por conta própria saber definir e exigir os testes ao longo da sessão.

DIFICULDADES E CONTEXTO

Cabe ao mestre regular a dificuldade da campanha, lidando com a maior parte dos números e fichas, mas acima de tudo, definindo-os. Mas esses número não vem do além, existe uma lógica por trás das dificuldades e como as implementar que o mestre deve ter noção, mas sempre podendo consultar este capítulo se precisar de uma ajuda.

Em resumo:

QUALQUER UM CONSEGUE

Dificuldade 5 ou menos: tarefas triviais como subir em uma mesa sem cair

Dificuldade 6 a 10: tarefas com um potencial pequeno de erro, como levantar um saco de ração de cachorro do chão

Dificuldade 11 a 15: tarefas minimamente desafiadoras, como pular por uma janela baixa, mas sem bater seu pé

Dificuldade 16 a 20: tarefas complexas, como arrombar uma porta de madeira com um chute

NECESSITAM DE PONTOS EM TALENTO

Dificuldade 21 a 30: tarefas extremas, apenas uma pessoa treinada nela poderiam ter sucesso, como acertar um tiro no centro de um alvo a 30m ou escalar um prédio sem equipamento

Dificuldade 31 a 40: tarefas quase impossíveis, apenas os melhores do mundo no assunto conseguiriam executar, como acertar um soco no Combo aquecido ou com uma pistola acertar um alvo num trem em movimento

41 a 50: tarefas impossíveis, só você no mundo todo consegue fazer isso, como ganhar do Defensor numa queda de braço, enganar o Maquinista ou do meio da multidão acertar um alvo dentro de um trem bala com uma pistola

COMBATE

TÁ NA HORA DO COMBO

Como assim ele nunca disse isso?

No final do dia esse é o momento que todos aguardam, você montou sua ficha, foi às compras, fez implantes, aprendeu a ler e como funcionam os dados, agora é hora de se tornar fluente na linguagem do sopapo!

O combate é o ápice de toda boa história de heróis, o momento em que o herói e vilão estão no mesmo nível e tudo que resta é deixar os punhos voarem, aqui é onde serão encontradas as mecânicas relacionadas às lutas do Heroverso.

Curiosidade: a hora do Combo é as 14:00H

Iniciativa

A gente começa por aqui

Punhos estralados, armas carregadas e poderes prontos para serem usados, é aqui que começa o combate. A iniciativa é um teste de super velocidade rolado por todos que participam do combate, definindo a ordem de ações, os **turnos.** Em caso de empates a preferência é dada a quem tiver o maior atributo, se ainda for empate, um bom e velho par ou ímpar resolve. Você pode espontaneamente adiar sua ação para após um participante, mas apenas uma vez por combate

Turno

Sua vez!

O turno é o seu momento de brilhar, por rodada cada participante da intriga tem um turno, quando o último turno acontece a próxima rodada se inicia. No seu turno você tem direito a algumas ações.

Reação: bloquear, esquivar ou contra atacar

Movimento: andar, correr, escalar, voar, nadar, pode ser negociado para pegar itens dependendo do mestre

Ação padrão/principal: sua ação principal, usar itens, atacar, usar poderes, fazer um teste

Ação livre: falar algo, olhar algo, chorar de desespero

Reações

Não deixe barato!

Quando um ataque supera sua invulnerabilidade (CA), você recebe ele, mas tem direito a reagir a um ataque por rodada (a não ser que possua uma habilidade ou condição que interfira), são as reações:

Bloquear: você soma seu atributo de imortalidade à sua rigidez (redução de dano) atual

Esquivar: você soma seu reflexo ao seu CA, se der mais do que a soma do ataque você não leva dano

Contra atacar: se o alvo errar o golpe você retruca com um ataque seu

Assim como nas rolagens de talento, existem críticos no combate, acertos críticos multiplicam seu dano e erros críticos te causam algum malefício como causar o dano em um aliado, ou travar sua arma.

Sinergia

Trabalho em equipe!

As sinergias são ataques especiais feitos em equipe, estes ataques recebem um bônus à decisão do mestre com os jogadores. A sinergia é rolada com o atributo de um personagem somando o talento de outro, gastando a ação de ambos.

Os efeitos podem variar, é uma negociação entre mestre e jogadores, uma ideia legal de sinergia pode resultar em mais acerto para o grupo, ou mais alguns d de dano, qualquer coisa que tanto o mestre quanto os jogadores concordem!

Resistência contra poderes

Barra pesada!

A dificuldade (DT) para resistir um efeito de um poder de um jogador é definido pela seguinte conta: 10+nível+poder

Logo, quanto mais pontos forem investidos no atributo de poder mais difícil será resistir aos efeitos que esse poder causa

Exemplo: Roberto usa sua habilidade "Descarga elétrica", assim ele ataca Rick Balboa, Roberto possui nível 5 e 20 de poder, então a dificuldade de seu teste é definida em 35 (10+5+20). Rick então deverá superar ou igualar o resultado de 35 em seu teste de resistência, ou sofrerá os efeitos.

Efeitos

Oh céus, oh merda!

Durante combates algumas coisas podem acontecer, e você definitivamente não quer ser o cara que não sabe como isso te afeta. A seguir verá alguns possíveis efeitos que te afetarão ao longo da sua herovida.

Caído: o alvo gasta seu movimento para se levantar ou tem -5 de acerto

Congelado: o alvo sofre +2d de dano pelas próximas 3 rodadas

Fraco: o alvo causa -2d de dano pelas próximas 3 rodadas

Morrendo: o alvo tem 3 rodadas para passar em um teste de atletismo ou um aliado passar em um teste de ciências dificuldade 20. Pode-se gastar uma ação completa para finalizar um alvo morrendo

Enjoado: o alvo ou reage ou se movimenta em seu turno, não pode fazer os dois

Pesado: o alvo tem o movimento reduzido a 1/4

Cego: o alvo tem -10 de acerto/percepção

Agarrado: o alvo perde 3 de CA

Imobilizado: o alvo perde 10 de CA

Impedido: o alvo perde a ação de movimento

Em pânico: o alvo fica 1d2 rodadas sem agir

Vida e morte

Durante um combate se você atinge o pontos de vida você cai no estado de "morrendo", mas existem outras formas de bater as botas.

Ataque brutal: quando um ataque dá mais da metade da sua vida de dano em 1 golpe, você cai em morrendo, mesmo que não fosse zerar seus pv.

"Overkill": se um ataque causa mais de o dobro da sua vida em dano em um golpe único, você pode dizer adeus aos seus dias de herói

Furtividade

Quando quiser ficar escondido durante um combate por medo ou malícia, você realiza um teste de crime contra a percepção do seu alvo, após seu ataque você retorna ao combate tradicional. Fora de combate você pode usar sua furtividade para se esgueirar por aí sem ser visto, mas lembre que suas habilidades de ninja não tornam ninguém menos barulhento, testes de furtividade são individuais.

Movimento

Durante o debate de porrada você não vai querer ficar parado, é aí que entra seu movimento.

Distância curta: 0-3m, qualquer coisa tá valendo!

Distância média: 4-12m, apenas armas a distância ou armas arremessáveis

Distância longa: 13-19m, apenas armas de fogo médias e pesadas servem

DistÂncia grandiosa: 20m+, apenas armas de fogo pesadas servem

E DEPOIS?

A gente comemora!

Depois de um bom combate dê uma passadinha na sua empresa de heróis local, vamos cuidar dessas feridas abertas, e garantir que não vai crescer mais nada aí de dentro!

Após um descanso de alguns dias você está pronto para cair matando em cima da vilania de novo!

REGRAS ADICIONAIS

O quê? Você ainda tá aqui?

As regras adicionais são um conjunto de regras opcionais para campanhas mais experientes no sistema e universo de herofrenia, não são necessárias para uma sessão, mas podem ser um bônus interessante para jogadores experientes e acostumados à violência heróica.

As regras adicionais trazem mais diversidade e customização para o jogo, assim como um maior desafio.

Negativando atributos

Como uma regra adicional, ao criar sua ficha você pode negativar qualquer atributo em até -3, recebendo a mesma quantidade de pontos para distribuir em outros atributos.

As rolagem de atributos negativos são inverso das naturais, você rola a quantidade de dados escrito, porém assume apenas o pior valor de todos os dados.

Exemplo: Rick faz um teste de intelecto possuindo -2 no atributo, ele então rola 2 dados e assume como resultado o dado que teve o valor mais baixo, e em seguida soma seu talento, de forma normal.

TIPOS DE DANO

Esta regra opcional cria uma nova camada para o herocombate, todo dano passa a ser classificado em uma categoria condizente com sua origem, assim beneficiando o preparo antes de missões. Todo tipo de dano recebe uma ou mais classificações, assim como todo tipo de resistência e rigidez. Rigidez contra um tipo de dano não afeta outros tipos de dano.

Toda forma de dano passa a ter ao menos uma das seguintes classificações:

Cortante: Dano que causa cortes, danos de lâminas ou objetos afiados, por exemplo

Contusivo: Dano que se origina de um impacto, ataques com porretes, socos ou martelos, por exemplo

Perfurante: Dano originado a partir de ataques com objetos pontiagudos, mordidas, lanças, estocadas com facas, por exemplo

Químico: Dano de origem química como ácido e radiação, por exemplo

Gélido: Dano originado a partir da perda de temperatura como sopros gelados e congelamento por exemplo

Ígneo: Dano causado a partir da temperatura, explosões, contato direto com fogo ou superfícies quentes, por exemplo

Psíquico: Dano mental sofrido a partir de poderes psíquicos ou magia por exemplo

Energético: Dano originado de energia, explosões energéticas e raios laser, por exemplo

Rolagem de ênfase

Como uma regra opcional a mesa pode adotar a rolagem de ênfase. A rolagem de ênfase é uma rolagem opcional em momentos chave da campanha, quando o mestre achar válido ele pode oferecer ao jogador, que então decide aceitar ou não. A rolagem de ênfase se trata de uma rolagem após uma falha, são rolados apenas 2 dados normalmente, mas o resultado assumido é o mais distante de 10, propiciando falhas e acertos críticos.

Exemplo: Rick realiza uma manobra contra o grande vilão da campanha e assume uma rolagem de ênfase, ele usa sua força de 3, então rola 3 dados de resultado 1 e 17. Como esta é uma rolagem de ênfase, Rick assume o valor de 1, visto que é o mais distante de 10 entre todos. Se os resultados forem igualmente distantes rerole.

Ação decisiva

Como uma regra adicional a mesa pode adotar a ação decisiva. A ação decisiva é uma ação especial usada quando se está morrendo, você consome uma rodada de tentativas para realizar uma ação padrão. Nesta rodada não poderão tentar tirar o alvo de morrendo mas o alvo poderá agir.

Exemplo: Rick cai morrendo, na sua primeira rodada tentam salvá-lo e não conseguem, em sua segunda rodada Rick decide executar uma ação decisiva, então ele realiza uma ação e ninguém pode tirar ele do estado nessa rodada, então na próxima rodada, Rick pode novamente ser tirado de morrendo.

Raças e racismos

Como o mundo te enxerga?

Agora sua origem importa! Com o novo sistema Coração Verde-Amarelo de reconhecimento genético você pode reconhecer o que te faz especial!

Antropomorfos: Sua origem meio animal te concede um pequeno bônus baseado em sua parte animal! (você recebe +5 em um talento e -3 em outro)

Inanimados: Sua origem não orgânica torna mais difícil te machucar! (Você recebe +75 de pv, porém itens de cura não funcionam em você, apenas as versões inanimadas deles, kits de reparo tem o mesmo efeito de kits médicos e kits de solda tem o mesmo efeito que morfina, ambos com mesmo preço)

Humanoide: Você é alguém excepcionalmente médio! (Não há efeitos positivos nem negativos nisso)

Mira

Mira é uma regra opcional que pode ser usada para aprofundar o combate. Quando jogando com essa regra os personagens podem escolher onde atacarão, com cada região tendo um modificador de dificuldade e um bônus. Existem 5 locais em que se pode atacar:

Cabeça: Aumenta a dificuldade do teste em +10, mas o dano causado é dobrado

Órgãos vitais: Aumenta a dificuldade em +5, mas o dano é aumentado em 3d

Membros locomotores: Reduz o dano em 2d, mas se o dano causado no total de todos ataques causados na área superarem ⅓ da vida do alvo ele não pode mais realizar ações de movimento com esses membros

Membros de manuseio: Reduz o dano em 2d, mas se o dano causado no total de todos os ataques causados na área superarem metade da vida do alvo ele não pode mais atacar com esses membros, e se for o caso, derruba sua arma

Tronco: Acerto e dano normais

Exemplo: Rick ataca Demitrius, que possui 15 CA, no entanto Rick decide mirar em sua cabeça, aumentando a dificuldade para 25. Rick então realiza seu ataque, tirando 17 no dado, como Rick tem 8 de combate seu ataque soma 25 de acerto, logo, ele acerta o alvo, então seu dano será multiplicado por 2.

Furtividade prolongada e fuga

A regra de furtividade prolongada é uma regra opcional para aprofundar encontros furtivos. Quando em furtividade o personagem rola um teste de crime com super velocidade ou intelecto e quem procura rola um teste de percepção com super velocidade ou intelecto, o maior valor ganha, no entanto, como funcionaria um encontro completamente furtivo? Essa regra sana essa questão.

O grupo todo que participar realiza um teste inicial de crime com o atributo definido pelo mestre, iniciando o encontro furtivo. Para cada membro no grupo acima de 2 a dificuldade aumenta em 5, novos testes são rolados sempre que algumas ações são feitas, e elas podem alterar a dificuldade do teste:

Uma ação padrão é realizada
3 ações de movimento são realizadas
Uma ação completa é realizada, aumentando a dificuldade em 5
Um inimigo é morto, aumentando a dificuldade em 5
Um aliado sofre dano, aumentando a dificuldade em 5
Um inimigo é atacado e não morre, aumentando a dificuldade em 10
Um aliado cai morrendo, aumentando a dificuldade em 10

Outra regra opcional é a de fuga, encontros de fuga ou perseguição funcionam em rodadas como combates, no entanto as ações são limitadas. Quando uma fuga começa todos rolam um teste de super velocidade com reflexo, definindo a ordem de ações. Em seguida, todos realizam um teste de super velocidade com atletismo, definindo seu movimento para a fuga. Com estes dados definidos a fuga começa, toda rodada os participantes podem realizar um teste de imortalidade para se movimentar, se falharem ele não progridem. Um participante pode escolher por conta própria não se mover, além disso ele pode escolher carregar um aliado, assim ambos andam metade do movimento do carregador.

Fugas em automóveis funcionam da mesma forma, no entanto as rolagens que definem o movimento são feitas com super velocidade com pilotagem, e as de movimento em cada rodada são feitas com intelecto. Em veículos não há a possibilidade de carregar um aliado, no entanto, o número de participantes por automóvel é equivalente ao de seus assentos (2 em uma moto, 4 em um carro, etc)

Exemplo: Rick, Rebote e Demitirius começam uma fuga, todos rolam reflexo com super velocidade. A ordem fica como Rick primeiro, Demitrius em segundo e por último Rebote. Em seguida, todos realizam o teste de movimento, Rick obtém a soma de 15, Demitrius obtém a soma de 20 e Rebote a soma de 7. Então em cada rodada Rick, se passar no teste de imortalidade, pode se movimentar 17m, Demitrius 20 e Rebote 7.

QUALIDADES E DEFEITOS

A Love Mark trouxe a pesquisa de campo!

As qualidades e defeitos são algumas condições especiais que seu personagem pode ter a seu favor ou demérito. As qualidades são peculiaridades que trazem benefícios e os defeitos são as que trazem malefícios, porém para ter qualidades são necessários defeitos.

Cada qualidade e defeito possui um valor atrelado, para as qualidades valores positivos, para os defeitos valores negativos, no fim o seu saldo deve ser zero, ou negativo se desejar um desafio maior.

QUALIDADES

Famoso (1): o público te ama, você recebe +5 em carisma

Bom de briga (1): você é fluente na linguagem do sopapo, e é bem aparente, você tem +5 em intimidação e ganha +2 de acerto se for quem começa a briga.

Cabeça fria (1): você mantém a cabeça no lugar mesmo em momentos de estresse, você tem +1 de intelecto e 3 em conhecimento e ciências.

Veterano (2): ao criar sua ficha você tem +2 de atributo e +5 de talento para distribuir

Riqueza (2): você vem de família rica, seus costumes são requintados, por missão você recebe 100 mil a mais

Identidade secreta (3): você tem uma identidade civil secreta, quando está sem uniforme ou com roupas alternativas você tem +10 de crime para se infiltrar no meio da multidão

Posto em uma empresa (4): você é membro de forma oficial de uma empresa, por sessão você recebe 50 mil e pode reabastecer seus equipamentos auxiliares de forma gratuita.

Disciplinado (5): você recebe +3 de talento por nível

Boas relações com uma empresa (5): você é bem versado com uma empresa, heróis dessa empresa gostam de você e podem facilitar as coisas pro seu lado

Mestre (5): um herói famoso é seu mestre e você tem o contato dele, eventualmente pode usar essa carteirada para ter +10 em um teste

Amigo pessoal de um herói (8): você é amigo pessoal de um herói famoso, assim tendo o contato dele para qualquer emergência e sabendo sua identidade secreta (se houver)

Amigos em lugares altos (15): por algum motivo você tem um favor a cobrar com pessoas poderosas, mas vai ser o único. Você pode cobrar um favor do WESLEY ou Hamilton

Defeitos

Comportamento obsessivo (1): você tem algum comportamento ruim e repetitivo, você tem -3 em todos os talentos até realizar essa vontade de tempos em tempos

Impaciente (1): você não consegue esperar muito tempo, você tem -5 de furtividade quando fica furtivo por mais de 2 rodadas

Narcisista(1): você não sabe assumir seus erros, tornando difícil conversas durarem com você, você tem -5 de carisma

Novato (1): você é herói a pouco tempo, e ainda não sabe o que fazer direito, você tem -5 de talento

Poder risível (2): você tem vergonha do seu poder, te dando -5 de utilização de poder

Cartuchos curtos (2): sua arma não veio preparada, quando usando armas de fogo você precisa recarregar a cada 3 rodadas, gastando sua ação principal

Simpatizante vilanesco (3): você abertamente defende condutas vilanescas, o que faz com que heróis te odeiem, alguns heróis mais explosivos irão inclusive te atacar

Dedo-duro (3): você é famoso por ser um grande caozeiro, as pessoas tendem a não acreditar no que diz e você tem -5 de carisma

Alvo de recrutamento (4): algum supervilão tem um interesse especial em você, e nas piores possíveis ele ou seus capangas irão aparecer para te capturar

Fraqueza conhecida (4): você possui uma fraqueza que te torna mais fácil de ser acertado equivalente a ter -5 CA, e pior, todo mundo sabe ela

Culpa avassaladora (4): você não consegue lidar com o sentimento de violência que causa, você tem -5 em todos os testes de combates que você começar e se matar um alvo fica em pânico perdendo 2 rodadas

Restrição de poder (5): você se limita a usar uma pequena margem de seu poder, perdendo -8 em atributos e -5 em todos os talentos, a distribuição é feita pelo jogador

Dependente químico (5): você abusou demais das drogas, enquanto estiver em abstinência você tem -4 em todos os atributos e menos 25 pv por nível

Inimigo de uma empresa (5): você é inimigo abertamente de uma empresa, e ela irá retaliar enviando heróis para te atacar e dificultando sua vida em geral

EFEITOS ESPECIAIS

Um manual de como ficar na merda

Quando jogando com as regras adicionais alguns fatores novos podem surgir na sua missão, o mundo se torna um pouco mais cruel ao seu redor, aqui estão listadas algumas condições especiais para os heróis experientes e que querem um maior desafio

Medidas severas: Tomar atos vilanescos faz com que você passe a ser caçado por heróis. Matar inocentes, roubar, matar por sangue frio, todos atos se acumulam para te dar o efeito de medidas severas.

Ultra realismo: Uma campanha ultra realista é uma versão mais punitiva de Herofrenia, os personagens precisam comer e dormir, a vida só pode ser recuperada por habilidades ou fora de combate e o estado de morrendo só acontece uma vez por combate

Efeitos:
Faminto: você tem -3 em todos os atributos

Cansado: você tem -10 de acerto

Desidratado: você tem metade da sua vida e imortalidade

Ferimentos graves: se você chegar a 0 pv você morre sem passar pelo estado de morrendo

HEROVERSO

PELO QUE LUTAR?

Mais importante do que parece

Fama, orgulho, glória, riqueza.
Esses são alguns dos motivos que levam pessoas a se tornarem heróis, mas qual vai ser o seu? Porque os vilões e heróis loucos devem ser parados?

Pelas pessoas que vivem neste mundo, pela arte, pela resistência do oprimido, porque é a natureza humana lutar pela justiça, porque é o certo a se fazer. Um herói é muito mais do que uma capa e poderes, o que mais constitui um herói é sua determinação e o espírito indomável humano.

Heróis podem enlouquecer, empresas podem ser corrompidas, mas no fim, é um mundo de maravilhas que deve ser protegido, mesmo com seus erros, a humanidade merece ser amada, mesmo com todos os problemas, os heróis são uma coisa boa para o mundo.

A violência é a linguagem e papel que você escreve essa história, mas a mensagem é do certo pelo certo.

Muitos podem dizer quem você deve ser, podem querer quebrar seu espírito e destruir sua determinação, mas cabe aos heróis mais fortes superarem as adversidades e contornar os vilões desse mundo.

Ser um herói mais do que um emprego é uma vocação, uma que você não nasce sendo, que você não compra ou aluga, mas que você pratica diariamente.

É a luta constante de ser uma pessoa melhor, ser melhor do que aqueles que caem sob a vilania, é a luta de continuar sendo a pessoa que quem se foi amava.

Ser um herói é lembrar de todos que partiram e proteger os que virão.

Onde tudo começou

Nos meados da Segunda Guerra Mundial surge o primeiro meta-humano, o primeiro ser com capacidades sobre-humanas, o primeiro super. O conhecimento sobre tal existência foi rapidamente proliferado, e como chamas em veludo os heróis tomaram o mundo, não por força, mas por esperança.

Os super heróis se arriscaram por muito tempo, primeiro como soldados, depois como vigilantes ilegais, levou tempo até que fossem reconhecidos não só como iguais, mas como parceiros do mundo.

O heroísmo passou a ser uma prática mais comum, chegou então a Era de Ouro dos supers, finalmente legalizados, alguns passaram a ter sua identidade revelada ao público, outros passaram a nunca mais assumir sua identidade secreta. Heróis passaram de infratores da lei para defensores dela, a paixão e esperança que inspiraram se tornou um holofote de humanidade para as pessoas perdidas e um sinal claro de limite para os mal intencionados.

Além da segurança começou o avanço tecnológico, doenças passaram a ser problemas triviais, a economia se estabilizou, em um ponto em que o de baixo não era mais sufocado pelos de cima, deficiências se tornaram coisas do passado, a partir da compreensão humanitária da humanidade com si mesma o mundo se tornou um lugar melhor.

A Era de Ouro foi o primeiro sinal da capacidade de mudança humana, o sinal de dias melhores.

Heróis de capa e uniformes extravagantes, o primeiro contato dos heróis com empresas e marketing, o início da regularização de heróis como uma profissão, tudo isso acompanhou a era dourada do heroísmo, mas nem tudo foi perfeito. A vilania começou a se tornar organizada, um mal diferente começou a surgir, alguns dizem que esse mal ancião se chamava Wesley.

Ao final da Era de Ouro dos heróis uma frase se popularizou por um herói francês

“Un jour je serai de retour près de toi”
“Um dia eu retornarei ao seu lado”

O retorno

"O retorno" é uma espécie de fé dos heróis, o retorno dos dias de glória, o retorno de dias mais simples, o retorno do certo pelo certo. Alguns heróis levam essa ideologia em sua vida, outros batalham por ela, de todo modo, muitos acreditam que esses dias podem retornar.
"A fé na capacidade de mudança humana"

A modernidade

Anos após o fim da Era de Ouro do heroísmo e começo da organização vilanesca, as empresas de heróis se tornaram uma potência própria, em teoria cada uma das principais empresas tem poder de fogo e capital para tomar um país para si, mesmo que dificilmente seus afiliados iriam aceitar a ética por trás do colonialismo.

As empresas de heróis se estabeleceram como reais fatores políticos e econômicos, e logo passaram a ter uma grande importância para o mundo. A polícia deixou de ser militarizada, os exércitos se tornaram órgão de apoio à população muito mais do que máquinas de guerra, a violência e criminalidade em geral diminuíram, o trabalho honesto e bem feito passou a ser mais valorizado e prático do que o uso de força bruta para fazer sua vida.

Com a regularização de heroísmo como uma profissão muitos passaram a se interessar pela área, o contingente de heróis por empresa cresceu de forma drástica, se já não era antes, o mundo se tornou um hero mundo, tudo se tornou sobre heróis. Cultura, arte, entretenimento, tudo que pode-se desejar a cultura e valores heróicos abraçou.

Então em 2015 houve o chamado "hero boom", uma nova era de heróis, a nova geração. Heróis que nasceram sob o uso de mídias sociais, heróis mais novos que totalmente abraçaram as redes, abrindo uma nova janela de oportunidades para o ramo. Nesse evento social surgiram empresas como nunca tentando surfar na onda, porém muitas se mostraram despreparadas para lidar com as heresponsabilidades.

Então chegamos aos dias atuais, passado o trem inicial do "hero boom", heróis novatos têm começado a aparecer para repor os antigos, ao mesmo tempo que cada vez mais incidentes com heróis enlouquecidos acontecem.

Herofrenia

Quando os heróis enlouquecem

A herofrenia é um distúrbio dos heróis que ainda não é conhecido pelo público e nem os especialistas sabem apontar a causa, mas com certeza é algo terrível, quando os super dotados se tornam fora de controle eles podem causar estragos irreparáveis às vidas de incontáveis famílias.

Uma medida precisava ser tomada, e como sempre, a Atlas não seria a segunda a fazer isso.

Rapidamente a Atlas reconheceu o problema e montou uma rede de contenção para o problema, com Hamilton no comando, surgiu o projeto de contenção dos heróis enlouquecidos. Porém o público não saberia lidar com seus bastiões da esperança ensandecidos pelas ruas, então Hamilton é nomeado de forma oficial como diretor de marketing da Atlas, e sua equipe trabalha de forma anônima ao público civil.

A empresa "Bolinhos da Vovó" nasce então no Brasil, como uma forma de conter os supers que saem de controle.

A ameaça de Wesley

O maior vilão de todos.

Ninguém sabe ao certo de onde ele surgiu, mas com certeza é uma ameaça, essa figura amedrontadora mascarada é uma ameaça a toda realidade, existe um poder no mistério de seu nome.

Existe uma verdade assustadora sobre esse nome, muito além de seus atos e planos vilanescos no heroverso.

O controle que ele exerce sobre o submundo do crime talvez seja maior do que o de Hamilton sobre os heróis e que o Diabo sobre o inferno.

Entender quem é essa figura é entender mais do que deveria. Existe uma verdade profunda sobre ele, pairando sob a profundeza de um mistério de verdades indescritíveis, talvez ele seja mais ancião do que parece, talvez sua origem não seja a que pensam.

Se mergulhar nesse abismo é se transformar, o maior poder dele não é seu nome, mas sua capacidade de [REDIGIDO].

A teoria das janelas partidas e a realidade da natureza meta-humana

Por Antonio Victor Delacruz e Pereira

"A teoria das janelas partidas é um mistério da natureza, ou ao menos a tentativa de responder um mistério, mesmo eu não compreendo completamente o que quer dizer, mesmo já tendo ouvido o Maquinista falar sobre isso algumas vezes.

Eu acredito que existem outras verdades através de nosso universo, que estas verdades atravessam e nos cortam, como janelas, podemos ver umas as outras, realidades simultâneas que podem ser observadas, mas não necessariamente interligadas, dois fatos simultâneos e opostos podem ser realidade ao mesmo tempo.

Como janelas, poderíamos observar o que há do outro lado, mas não o acessaríamos, mas...

O que ocorreria se estas janelas fossem partidas?

A quebra dessa divisão natural para mim representa o caos, o embaralhar das finas linhas escritas por Deus, um fim a ambos os lados, ou sendo mais presunçoso, aos infinitos lados.

A separação entre realidade objetiva e material da fantasia e ideias seria desfeita, realidades colidiriam, fatos anacrônicos existiriam, uma pergunta teria diversas respostas certas, um cálculo matemático poderia expressar a realidade, existiria mais de uma verdade do universo. Como eu expresso em minha teoria da existência vitral, realidade e existência são conceitos menos estáveis do que imagina.

Essa ideia parece satisfatória para você?'

“Falando num sentido de história agora, a teoria das janelas partidas fala sobre a possível origem meta-humana, em 1944 no interior do Mato Grosso uma planta nuclear explodiu em uma grande nuvem de cogumelo azul, todas as janelas de todas ass casas em um raio de quilômetros partiram, após isso, lentamente os primeiros meta-humanos foram sendo descobertos. Existem falhas nessa teoria, o Sr.Tempo diz ter mais de 100 anos, apesar de cronologicamente ele deveria ter 90, e diz ter usado sua magia pela primeira vez com 7 anos, o que seria 3 anos antes do incidente.

Apesar dessa exceção peculiar, essa é a melhor teoria para explicar a natureza meta-humana, eu teorizo que nos anos 40 havia uma espécie de ‘corrida heroica’, visando criar os primeiros meta-humanos, e o Brasil foi apenas o primeiro a alcançar esse status. Como todos sabem, o Brasil é o país com a maior densidade de heróis do mundo, o que fortalece minha teoria.

Acredito que esse evento causou uma alteração no DNA humano ao redor do mundo, criando, ou fortalecendo, o gene H. eu teorizo que todos possuem essa radiação em seu corpo, os meta-humanos apenas teriam esse gene acordado enquanto os humanos comuns tem ele adormecido, talvez o mercado das herofedrinas não seja apenas para viciar os meta-humanos, mas também sirva como uma ativação dessa radiação nos humanos comuns.

Teorizo que o estado de herofrenia não só seja de interesse das empresas como esteja ligado diretamente a um plano muito maior sobre tudo isso, talvez a herofrenia seja uma sobrecarga de radiação H.

Mesmo crendo na teoria das janelas partidas eu ainda tenho muitas lacunas em meu conhecimento, como por exemplo a existência da magia e paranormal. Eu teorizo que a magia e as maldições sejam uma resposta natural à ganância humana, os humanos foram gananciosos e tentaram ser deuses, assim, nós nascemos. Quando as janelas se partiram a humanidade perdeu sua inocência, afastando-se de Deus. A natureza então respondeu a altura, o ecossistema entre a humanidade e o altíssimo foi alterado para sempre.

Me pergunto quais seriam as consequências de um segundo evento como este…”

Artefatos amaldiçoados e a existência do divino

Por Reverendo Josias e Monte Carlo

"Se o Diabo é real meu filho?

É ÓBVIO!

Vivemos em um mundo em que tantas coisas maravilhosas existem, a perfeição divina abraça todas as coisas, seria impossível tudo existir sem ter sido esculpido pelas mãos de um criador maior, então, consequentemente, existe sim um Diabo.

Não se compara com toda a beleza e amor que recebemos de Deus, mas ele existe, ele existe e seus tentáculos imundos ferem as criações de nosso senhor, objetos amaldiçoados pelo coisa ruim existem e já vi vários!

Eles são perigosos e traiçoeiros meu filho, não se deixe levar pela ganância de poder, um **trato com o Diabo** pode trazer grande benefício para seus **talentos, atributos e habilidades** naturais, mas existe sempre um custo caro. Uma hora o sete pele vai pedir o favor de volta, e se você não obedecer ele leva embora sua alma!

Você se torna um **boneco** vazio e sem alma, pronto para ser controlado por qualquer **mestre** que desejar!

O coração do mar é apenas um dos artefatos amaldiçoados... Deus perdoe quem encontrar a pedra de Cain... Existem coisas que não compreendemos com a ciência meu filho, artefatos capazes do impossível, poderes paranormais que só podem ser remediados por **DEUS**!

Aliás, eu já te falei da minha maldição?"

(em seguida o Reverendo Josias passou 4 horas falando sobre como seus poderes de vampiro definitivamente são uma maldição e como Deus salvou sua vida)

“Os artefatos amaldiçoados são um fenômeno recente na história humana, simultaneamente em 1944 os primeiros artefatos amaldiçoados surgiram ao redor do mundo. Apesar de seu nome não há uma clara conexão entre os artefatos amaldiçoados e o diabo, pelo contrário, talvez a ideia do diabo seja uma espécie de artefato amaldiçoado.

Pela compreensão atual, artefatos amaldiçoados são, em geral, objetos de poder, reflexos de intenção, ainda não sabe-se a origem ou como se criam, se são criados, os artefatos amaldiçoados, porém é claro o fator comum entre todos, a intensidade. Artefatos amaldiçoados são poderosos pois carregam a intenção humana, eles carregam a interpretação sobre eles, carregados por histórias, memórias, observação e conhecimento. Todas as lendas, mitos e medos humanos culminam em um artefato paranormal, o contato com a subjetividade humana podem transformar as regras da realidade.

Um exemplo claro é o artefato amaldiçoado mais poderoso de todos, a pedra que matou Abel. Diversas histórias foram contadas sobre esse evento, lendas foram criadas, ela foi usada em um momento especial na história, se real, da humanidade, a primeira intenção de assassinato. Seja pela intenção de Caim ou pelas histórias que rodeiam o evento, a pedra tornou-se algo paranormal, um objeto de poder que altera as leis da realidade. Existe no entanto um custo a quem toca no paranormal, os artefatos amaldiçoados cobram caro de seus usuários, seja pela falta de compreensão humana, pela natureza respondendo seu ataque ou por Deus punindo a blasfêmia, deve-se ter muito cuidado com artefatos amaldiçoados.”

EVENTOS CANÔNICOS

Os eventos canônicos são alguns eventos de história que acontecem no futuro do universo de Herofrenia, que podem ser utilizados para basear missões em volta ou só como um ponto de partida.

Os eventos canônicos não são necessários para a compreensão do sistema e nem do universo de Herofrenia. Sua utilização ou não vai a gosto do mestre, caso queira o mestre pode decidir não usar nenhum dos eventos a seguir em seu universo, e em troca criar os seus próprios, enxergue os eventos canônicos como um bônus apenas, não uma obrigação.

A Última corrida do locomotiva

Neste evento canônico o herói locomotiva enlouquece após anos de sua aposentadoria forçada, perdendo o controle. Sua herofrenia se apresenta como uma severa esquizofrenia, ele se torna obsessivo e começa a armar planos contra as empresas e a população civil.

Hamilton forma um grupo de heróis novatos composto por Rick Balboa, B4-LU Burguerberg, O Pistoleiro e Demitrius Wesley Johnson. O grupo é instruído a roubar um carro mustang modificado e um desacelerador de partículas.

Nesse processo o herói Multidimensional é morto por Rick Balboa.

O grupo arma o desacelerador na cabana do Locomotiva na floresta da Urca, Rio de Janeiro, o Defensor fica de vigília e alerta o grupo quando ele se aproxima. O grupo mata o herói e no processo B4-LU é destruído, porém Tonhão o reconstrói, dessa vez sem chip de memória, a pedido de B4-LU.

B4-LU passa a ter uma única vida, ele se muda para o Ceará e se casa com uma mulher chamada Leila, adotando um bebê que viria a ser nomeado de Rick Jr.

Demitrius Wesley Johnson começa a investigar sobre o ex-herói Brainwave, a fim de recuperar suas memórias.

Rick Balboa começa a treinar sozinho para se tornar mais forte.

O pistoleiro se afasta dos trabalhos de Hamilton e passa a ser um mercenário.

Herofrenia: Mil pés abaixo d’água

O antigo herói Hydro esteve preso nos últimos anos após a morte de sua esposa e seguinte depressão, porém após um erro de um guarda ele escapa.

Hamilton monta um novo grupo para conter o herói fora de controle, grupo composto por Rick Balboa, Klaus Bohr, B4-LU e Demitrius Wesley Johnson. O grupo é direcionado a cela do Hydro e uma exploração aquática, Rick e Klaus vão para a cela de Hydro, onde em uma luta matam o antigo herói de ajuda Aditivado, no processo Rick perde todos seus pelos.

B4-LU e Demitrius vão para a exploração, onde apenas B4-LU acaba prosseguindo pela falta de oxigênio, lá ele encontra a localização do “coração do mar”, algo extremamente poderoso que Hydro estava à procura, A inscrição possuía uma localização e uma mensagem

“O coração fornece uma nova vida ao que já se foi

Por um preço grande demais...

Exceto aos que já não tem mais nada a perder”

B4-LU também deixa uma mensagem em uma pedra, dizendo

“Eu vo salva você”

O grupo se encontra na coordenada, uma grande pirâmide no deserto do Atacama, onde Hydro os alerta sobre sua intenção de não os atacar sem necessidade.

B4-LU no entanto suporta todos os ataques sem revidar, e convence Hydro a desistir de seu plano, e que a vida ainda vale a pena ser vivida. Hydro se entrega e B4-LU o injeta com composto H, fazendo com que ele perca seus poderes.

Após a missão Hydro passa a morar com B4-LU e a criar Rick Jr. B4-LU vai até a sede da Atlas e clama o Defensor, falando que “eu também quero se um herói”.

B4-LU entra para Atlas

Mark Webber entra para a Liga do Equilíbrio

Após a morte de Locomotiva, a Liga do Equilíbrio passa oficialmente a ter uma vaga aberta, durante a feira dos heróis Mark Webber é escolhido como próximo membro oficial.

Ele passa a treinar na Atlas com B4-LU e algumas semanas depois a lendária luta de boxe entre Mark Webber e Combo ocorre, com resultado final sendo um nocaute no quarto round do Combo. Mesmo com a derrota, Mark passou a ser considerado o segundo melhor boxer do mundo, e passou a ter o respeito do Combo.

Nesse mesmo dia o herói Monte Carlo desaparece.

O festival de violência de Brainwave

O ex-herói Brainwave tem capturado heróis para realizar um festival de violência, muitos civis e heróis têm desaparecido e isso chamou a atenção da Atlas, Hamilton furioso com o time de Rick Balboa monta um time novo composto por Rebote, Fausto, Klaus e Big Pharma.

Demitrius Wesley Johnson se infiltra na arena de forma furtiva, assim como o investigador felino Pereira.

O grupo entra na arena fingindo estar sendo controlado pelos poderes de Brainwave, nessas lutas Big Pharma mata o herói Mais Musculoso.

Após as lutas de heróis é revelado o evento principal, O herói Monte Carlo está sendo controlado por Brainwave.

Neste combate tanto Klaus quanto Fausto morrem.

Big Pharma em seguida mata Brainwave e o grupo salva Monte Carlo.

Demitrius paga 300 mil para o Big Pharma o auxiliar no futuro.

Big Pharma pega o contato de Pereira e exige que Monte Carlo cumpra um favor em troca de seu resgate.

Monte Carlo aceita e passa a dever um favor a Big Pharma.

Big Pharma pede a WESLEY um favor, um soro de cópia de poderes.

Rebote se afasta da vida de heroísmo e passa a trabalhar em diversos empregos CLTs com o Garoto Ajuda, ambos criam uma amizade bem próxima.

A invasão da Atlas

Enquanto o festival de Brainwave acontecia, um grupo de vilões comandado por WESLEY monta um plano para invadir a torre da Atlas.

Enquanto todos heróis da Liga do Equilíbrio estavam fora, o grupo arma um plano de distração com o vilão Urubu, o grupo composto por Peçonha, Roberto e Travis consegue invadir a torre, no processo alguns guardas morrem, assim como os heróis Coisa Rápida, Logo Ali e John "Marksman" Gun.

Ao entrar no nível mais baixo o grupo encontra o "pacote" que deveriam pegar, um homem chamado Kaminsky, que vivia em uma pequena casa dentro da torre.

Kaminsky aciona a segurança antes de ser desmaiado. B4-LU e Mark Webber vão enfrentar o grupo.

Mark Webber acaba sendo nocauteado por não lutar com toda sua força, B4-LU então o tranca para fora da sala enquanto liga para Leila, para se despedir.

Roberto mata B4-LU Burguerberg, Peçonha morre na explosão. O grupo consegue escapar com sucesso.

Mark Webber se torna muito mais agressivo e irado, ele deixa a Love Mark e entra para a Atlas. Mark começa a caçar Roberto para ter sua vingança.

Em seu enterro Rick Balboa contata Hydro, que marca um encontro entre Rick e Radiante

Combo se torna o herói número 1 no ranking mundial

Após 11 anos de esforço sem parar, Combo finalmente supera o Defensor no ranking mundial, se tornado oficialmente o herói que mais combate o crime.

Após a morte de B4-LU Combo se tornou ainda mais agressivo e violento, lutando sem parar por semanas, em seu discurso Combo fala sobre a inatividade do Defensor o enojar, e que os criminosos agora deverão temer uma nova era de heroísmo brutal.

A última explosão de Krakatoa

O grande vilão aposentado Krakatoa envia um convite para os vilões que ele mais respeita para um grande festival de partida.

Por engano o Urubu recebe um destes convites.

O Urubu forma então o grupo composto por Vash, Roberto, Yuri Wesley Johnson e Gustavo Bizantino e seu galo Gakinasceus II.

A equipe entra em um avião particular com destino a uma cidade fantasma no Quênia. Roberto não resiste e absorve a energia do avião, fazendo com que ele caia.

O grupo sobrevive e encontra 3 grupos de vilões, além do rei das explosões, Magma Joebilly junto de Earthbound Kraven e Deathlockjaw Graves, O Panteão junto de a Valquíria e o Berserker, e WESLEY junto de o Ventania, o Obsidiano e o Afiliado da Ovelha.

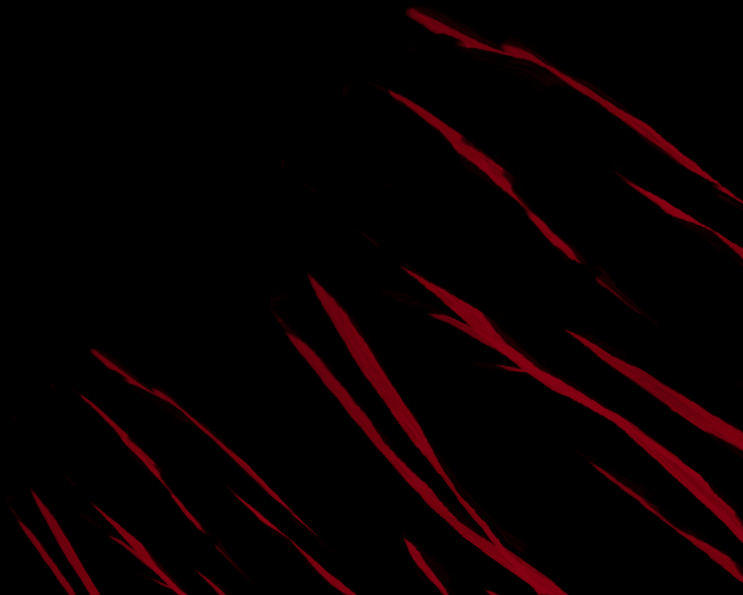
Krakatoa então arma um timer para se explodir, e o vencedor ficaria com seus espólios.

Os 4 grupos de vilões lutam e usam suas próprias estratégias, no fim Vash acaba ganhando os espólios, e recebe uma herofedrina+, a qual lhe dá um poder inimaginável.

Deste evento saem vivos apenas Magma Joebilly, Panteão, Gustavo, Yuri, o Afiliado da Ovelha, Roberto, Vash e WESLEY.

Roberto percebe que pode se tornar ainda mais forte e decide fazer uma jornada até a Argentina matando todos heróis que encontrar no caminho. Roberto adentra a Ultraferrovia.

Panteão se filia ao Maquinista após ser salvo por Galinasceus II.

Vash nunca mais foi visto.

A ascencão de Antonio Victor Delacruz

Após os eventos do festival de Brainwave Big Pharma começa seu plano, ele se candidata e ganha a eleição como senador americano no Estado do Texas, com sua política Armstrong o senador se mostrou extremamente popular ao meio dos americanos, pregando políticas de liberdade, luta individual e resistência à mediocridade.

Antonio então contata O Maquinista, e explica de seu plano, assim como sua vontade e fé no indivíduo. O Maquinista e Big Pharma formam uma relação de amizade pessoal, assim como um senso de igualdade e respeito.

Antonio então usa seu favor com o Monte Carlo, marcando um encontro com Combo no distrito destruído de São Paulo.

Ao mesmo tempo Antonio contrata o Pistoleiro, usando o dinheiro que Demitrius wesley johnson o deu, junto de um kit de drogas de performance um rifle de alto calibre chamado Lucille.

Antonio se injeta com o soro de cópia de poderes.

O Pistoleiro fica em posição e espera o sinal de Antonio, Combo encontra Antonio e confronta sobre a morte do Mais Musculoso, o Pistoleiro dá o disparo que acerta Combo e Antonio morde a gota de sangue que respinga.

Combo então espanca Antonio, o deixando permanentemente lesado, com ambas as pernas destruídas, os dentes arrancados, o estômago perfurado dentre muitas outras lesões severas.

Antonio, no entanto, sobrevive e agora possui o mesmo poder de aquecimento do Combo.

Após o confronto O Maquinista socorre Antonio, Antonio então mata o Pistoleiro e recupera Lucille.

Satisfeito, Antonio sorri para O Maquinista e lhe diz o próximo passo para o futuro que ambos sonham.

O próximo passo para a liberdade total da humanidade é matar o Defensor.

Rick Balboa entra para Atlas

Após seu encontro com Hydro, Rick tem um encontro marcado com o herói Radiante, ele parte do Ceará para o Rio de Janeiro em seu Mustang turbinado.

Em seu encontro, ou reencontro, Radiante ensina a Rick como convencer Combo de o treinar. Rick anota o que seu salvador disse, e parte para a Atlas.

Rick convence Combo de o treinar, além dele alguns outros heróis novatos estão em treinamento, o enorme Marco Aurélio está sendo treinado pelo Patrulheiro de Ferro, André Reges PINTO, o Homijo, está sendo treinado pelo Reverendo Josias, o herói Kazuki está sendo treinado pelo Monte Carlo e o herói Alex está sendo treinado pela heroína Syndra.

Big Pharma mata o Defensor

Antonio Victor Delacruz realiza seu plano, após copiar o aquecimento de combo e transformar seu corpo em uma arma pelo maquinista ele arma um encontro com o Defensor, preparado por anos para esse momento Antonio sobrepõe a força do homem mais forte do mundo, fazendo-o se curvar à sua frente, Antonio então realiza o ataque mais poderoso do universo, causando mais de um milhão de dano, finalizando o defensor com apenas uma mordida. O senador esteve se preparando a vida toda para esse momento, sua força sem igual deu fim ao antigo número 1, apesar de seu sucesso Antonio sabia das consequências, seu coração não suportou a intensidade, e como ele planejava, ele morre em seguida, deixando seu legado para seu único amigo real, o Maquinista, que levará adiante seu propósito e caçará até o fim os super poderosos, até que reste apenas os realmente dignos, os humanos.

MANUAL DO HERÓI

A ATLAS QUER VOCÊ COMO HERÓI DELA.

E você não quer perder essa oportunidade

Você já tem seu personagem pronto, armas carregadas e afiadas, um poder bem bacana que você criou e um personagem em mente, o que falta?

Tecnicamente nada! Você já pode criar sua própria história e reunir seus amigos!

Porém ainda há mais coisas que o universo de Herofrenia pode te oferecer, neste capítulo abordaremos mais sobre o universo e histórias que acontecem nele, este é um capítulo mais indicado para os jogadores que forem mestrar as sessões, porém todos são bem vindos a ler se aprofundar na história dos heróis e empresas, assim como algumas dicas de narrativa, histórias e possíveis missões para os jogadores.

O que torna um RPG especial?

Os amigos que fazemos no caminho

A compreensão dessa resposta é mais importante do que parece para um mestre, um bom RPG é um projeto de grupo, uma história de improvisação que se molda com muitas mãos. Como mestre seu papel é guiar a diversão de seus amigos, não ditar como seus servos irão atuar em seu roteiro perfeito. Quanto mais cedo entendermos que **todos** são igualmente necessários, mais cedo a diversão começa.

E como funciona um grupo de heróis?

Organizando os jogadores

De forma geral, um grupo sólido de Herofrenia consiste em ao menos 3 jogadores e 1 mestre, porém esse número pode facilmente aumentar conforme o tamanho de seu grupo de amigos. Com estes 4 jogadores (incluindo o mestre), todas as funções estão devidamente ocupadas.

Em Herofrenia não existem classes de forma formal, porém existem papéis em que muitos heróis se encaixam, sendo eles:

O tanque: o personagem que cuidará da proteção do grupo, seu foco é mais proteger do que causar dano, tanques costumam ter muita vida, rigidez e CA

O suporte: o personagem que irá auxiliar todos do grupo, eles podem curar, fortalecer aliados ou enfraquecer inimigos, suportes costumam ter menos vida e ser focados em suas habilidades e ciências

O atacante: o personagem que estará na linha de frente com o tanque, seu foco é causar dano, existem atacantes de dano por rodada, que causam muito dano sempre, e atacantes de escalonamento, que se tornam mais fortes com o tempo, até superando os de rodada, atacantes costumam ter uma vida média, alto utilização poder/combate/armaria a depender de seu ataque

É claro que nada é obrigatório, todos têm direito de jogar como quiser, e nem se encaixar nesses rótulos, este é apenas um exemplo de grupo, em termos simples, é o que se espera de um grupo médio de Herofrenia.

Como montar uma missão?

Os básicos de toda sessão

As sessões de Herofrenia podem ser resumidas a 3 etapas essencialmente,

A preparação: quando o grupo recebe a missão, quando o cabeça passa os dados do que precisa para a missão da vez, seja Hamilton ou WESLEY, é o momento em que o grupo se encontra e descobre o que precisam fazer dessa vez

A investigação/Coleta: esse é o momento em que o grupo já sabe do que precisa e vai atrás, pode ser adquirir um item (ou roubar), pode ser contatar alguém ou pode ser quando o grupo chega na cena do crime, e pode investigar a área atrás de pistas, neste momento podem ocorrer combates menores

A luta: esse é o ápice da sessão, ou costuma ser, é quando o grupo finalmente encontra ou encurrala o herói louco (ou vilão) e tem seu grande combate de chefe, é a luta principal da missão, e costuma ser a mais difícil

Nem toda missão terá só 3 etapas e elas não necessariamente se encaixam nestes resumos, pode ser uma missão puramente furtiva, ou uma grande perseguição de carro, fica ao desejo dos jogadores e mestre. Como sempre, os jogadores são curiosos e pessoas com os próprios pensamentos, raramente jogadores seguirão o plano que está escrito, então não se frustre e nem tente forçar com que eles voltem ao "caminho certo", essa é a hora para praticar o improviso.

Bloqueio criativo

Acontece com os melhores

Se estiver sem ideias para uma próxima sessão, não se culpe, ideias não podem ser forçadas a aparecer, o costume de escrita se torna um hábito interessante para quem assume o papel de mestre, e a maioria costuma acabar gostando, ,asa você não é um roteirista ou escritor, não sinta obrigação de criar e nem de grandiosidade, não é algo que deve a ninguém.

É aqui que entra o papel deste livro, no próximo capítulo você terá acesso ao rolador aleatório de missões de Herofrenia, assim como o fichário de heróis e vilões, um método de sempre ter novas aventuras mesmo nos dias de menos criatividade!

MISSÕES

AS PREVISÕES DO SR. TEMPO

O que ainda tem por vir

Com as previsões do Sr. Tempo o mundo se tornou um lugar muito mais seguro, aparentemente é muito mais fácil lidar com uma coisa que você sabe que vai acontecer!

Neste capítulo você terá acesso ao gerador de aventuras aleatórias Herofrenia!

Como funciona?

Para gerar uma missão aleatória tudo que você precisa é de alguns dados e anotar!

As missões aleatórias são só uma base, modifique e adapte como desejar o material a seguir!

Baseado nos números que você tirar nos dados uma missão nova será formada a partir de uma base numérica que será apresentada a baixo:

O CENÁRIO

Onde se passará?

Role um dado de 20 lados e anote o resultado seguindo a listagem:

1- A torre da Atlas

2- A Ultraferrovia

3- O distrito destruído de São Paulo

4- A central de uma empresa

5- Uma centro de uma capital

6- A floresta amazônica

7- Um deserto

8- Um navio em alto mar

9- Um caminhão cargueiro em movimento

10- Uma montanha

11- Uma estação espacial

12- Uma das 7 maravilhas do mundo

13- Uma mina

14- Um avião comercial

15- Um culto obscuro

16- Um museu famoso

17- Um importante prédio político

18- Um sítio de escavação arqueológico

19- Uma mansão

20- A casa de um herói

O EVENTO

O que está acontecendo?

Role um dado de 20 lados e anote o resultado seguindo a lista:

1- Um vilão famoso ataca

2- Um herói famoso enlouquece e começa a atacar inocentes

3- Um meteoro está prestes a cair

4- Um grupo de vilões quer roubar o conteúdo secreto

5- Um vilão toma reféns e exige uma recompensa

6- Um culto está tentando fazer um pacto com o Diabo

7- O Urubu planeja um roubo

8- Um item perigoso foi roubado

9- Um herói louco ameaça vazar as identidades secretas dos heróis

10- Um vilão quer causar um desastre natural

11- Um herói famoso trai sua empresa

12- Uma bomba atômica vai explodir

13- Um vilão quer soltar um vírus letal

14- O Hamilton te pede para matar um alvo em troca de um favor

15- Um vilão famoso roubou um cofre inteiro e escondeu

16- Um herói está sendo controlado pelo Brainwave

17- Um grupo de heróis está desaparecido

18- Um presidente está sendo preso como refém

19- Uma prisão próxima foi destruída e tomada por vilões

20- Uma ameaça de outro planeta surge

DESENROLAR

E o que?

Role um dado de 12 lados duas vezes, se for o mesmo resultado duas vezes re-role, e anote o valor seguindo a lista:

1- Um herói trai o grupo

2- O grupo encontra um item amaldiçoado

3- O grupo descobre que a missão era suicida

4- O grupo encontra um vilão disposto a ajudar

5- O grupo é separado

6- O grupo encontra um cofre cheio de suprimentos ilegais

7- O grupo precisa recrutar um civil para ajudar

8- O grupo descobre mais sobre a natureza meta-humana

9- O grupo precisa realizar um dilema moral

10- Quando o grupo chega no local, tudo parece estar resolvido

11- Outro grupo de heróis está resolvendo o caso e não coopera

12- Um membro do grupo começa a ter visões do futuro

CONCLUSÃO

Nunca acaba!

Role um dado de 12 lados e anote o resultado seguindo a listagem:

1- Era tudo parte do plano do Big Pharma

2- Foi um plano de uma empresa para acobertar um golpe

3- Era tudo um plano do WESLEY

4- A ameaça é neutralizada com sucesso e o grupo ganha um bônus de 300 mil

5- O vilão da missão foge

6- O grupo encontra pistas da próxima missão

7- O grupo descobre que é alvo de um vilão

8- Um membro do grupo recebe uma proposta de uma empresa

9- O grupo encontra pistas sobre o mistério das janelas partidas

10- A Liga do Equilíbrio aparece

11- Um novo herói entra para o top 15 do ranking mundial

12- Um herói famoso morre

RECOMPENSAS

A parte boa!

Role um dado de 10 lados e anote o resultado:

1- Cada membro recebe 500 mil
2- Cada membro ganha 300 mil
3- Cada membro ganha 250 mil
4- O grupo recebe uma arma especial
5- O grupo recebe uma armadura especial
6- Cada membro ganha +10 de talento
7- Cada membro ganha +4 de atributo
8- Cada membro pode melhorar uma habilidade
9- O grupo ganha um automóvel próprio
10- O grupo se torna mais famoso e sobe algumas posições no ranking

CENTRAL DE TREINAMENTO HEROES N' CHAMPIONS

Onde as coisas boas estão

A Heroes N' Champions traz uma novidade para você! Com o novo módulo de treinamento pago, você também pode ser um herói!

A central de treinamentos te oferece um acesso expansivo sobre os casos passados de nossos heróis (e dos que não nos pertencem), junto de todos os seus segredos!

Neste capítulo você terá acesso às fichas heróis e vilões famosos do heroverso, assim como fichas básicas de vilões e heróis genéricos e animais. Sinta-se livre para utilizar e modificar como quiser o material a seguir!

OS HERÓIS

Ta na hora do pau!

Nem sempre os heróis vão ser os caras bons da história, e nem você, então pode ser uma boa saber contra o que você vai lutar!

As fichas de personagens e de jogadores se diferem nos valores, em resumo imagine que os personagens sempre terão mais vida do que dão dano, e os jogadores o oposto. Mesmo que haja exceções, esta é uma forma de se observar as fichas numa perspectiva mais prática e numérica.

Sendo por uma boa causa ou não, os heróis eventualmente serão seus melhores amigos ou piores rivais.

Como sempre, este conteúdo é apenas uma base, modificações são incentivadas e adaptações são muito bem vindas! Quer usar a ficha do Combo e só mudar o nome e aparência para se encaixar em uma ideia sua? Manda ver!

Demitrius Wesley Johnson

"The Black silence"

Vida: 250

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 4
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 3

Carga máxima: 10

A sombria lâmina do rei noite:
Uma espada de duas mãos adornada excessivamente, causa 3d20+10 de dano, seu crítico é x3

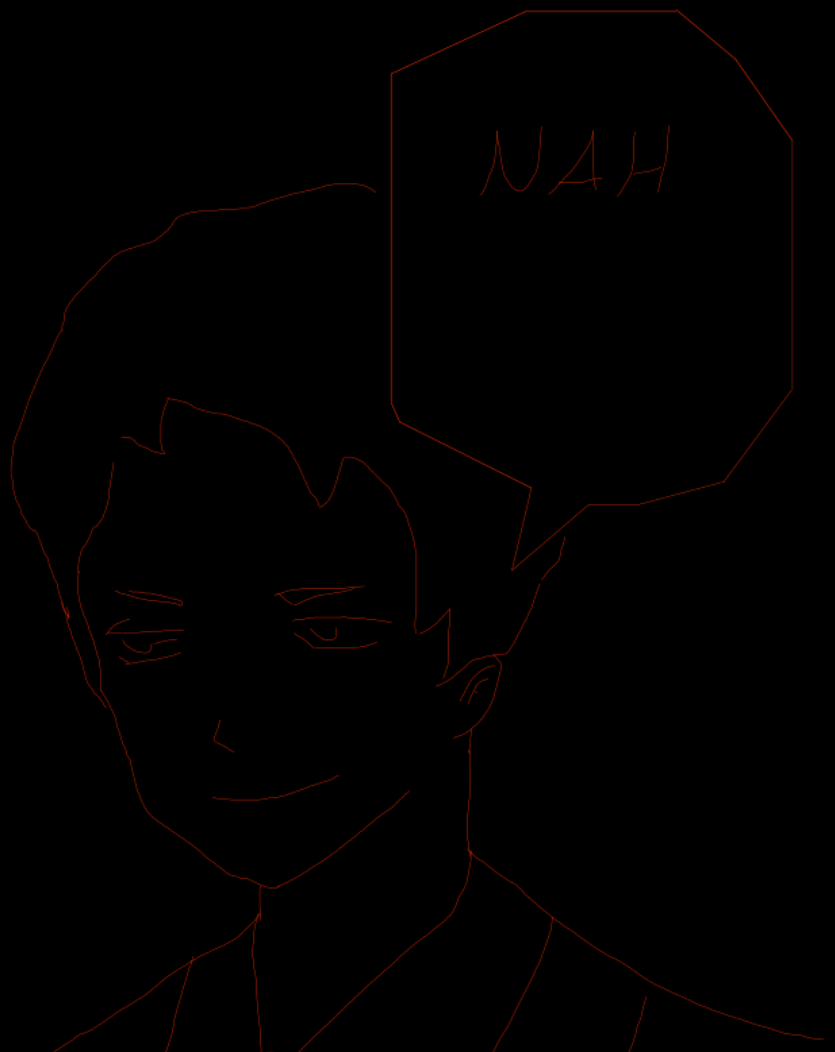
Bomba de fumaça

Movimento: 3m

Ataques:

As sombras do deus demônio da morte sombria:
Demitrius pode controlar sombras, podendo se teletransportar entre sombras de até 10m de distância quando estiver em uma delas, quando nas sombras seu teste de furtividade se torna de poder com crime e utilização de poder

O inventário da devoração assassina sombrias das trevas:
Demitrius pode ocultar itens nas sombras, a carga dos itens é igual a sua força+poder x2

O assassinato da morte sombria silenciosa no oculto: Quando furtivo Demitrius causa +5d de dano e seu crítico melhora em 3, como uma ação de movimento ele pode se manter furtivo mesmo depois de atacar

Dr Klaus Bohr

Aquele Klaus Bohr

Vida: 300

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 2
Imortalidade: 0
Intelecto: 6
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 13
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 2
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

Eliza: Uma pistola modificada que atira dardos

Movimento: 5m

Ataques:

PHD em bioquímica:
Klaus pode disparar um projétil especial que causa dano de veneno igual a 2d10 por 2 rodadas

Auxílio emergencial:
Klaus dispara um projétil usando super velocidade com armaria, o projétil cura 3d10+20 de vida

Aposta avançada:
Klaus dispara um projétil que tem um efeito definido pela rolagem de 1d4, assumindo um dos efeitos:

Hiperfocalizante:
O projétil dá +5 de acerto no próximo ataque do alvo

Anabolizante:
O alvo causará +2d de dano no próximo ataque

Enriquecedor neural:
O alvo recebe uma melhora em seu crítico equivalente a 4, o efeito dura 1d4 rodadas

Cápsula envenenada:
O alvo por 2 rodadas sofre 15 de dano

Tudo ou nada:
Klaus faz seu disparo especial, durante 4 rodadas o alvo recebe +5 em todos os atributos e +5 de acerto, porém, quando as 4 rodadas passarem o alvo cai morrendo com a dificuldade em 25

Fausto

Ele não é criativo

Vida: 300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 3
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 2

Invulnerabilidade (CA): 14
Rigidez: 1

Talentos:
Armaria: 4
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 4
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 4

Carga máxima: 9

Movimento: 6m

Ataques:

Transformação parasítica:
Fausto pode transformar seu braço parasita em algumas formas diferentes, recebendo uma série de benefícios, como:

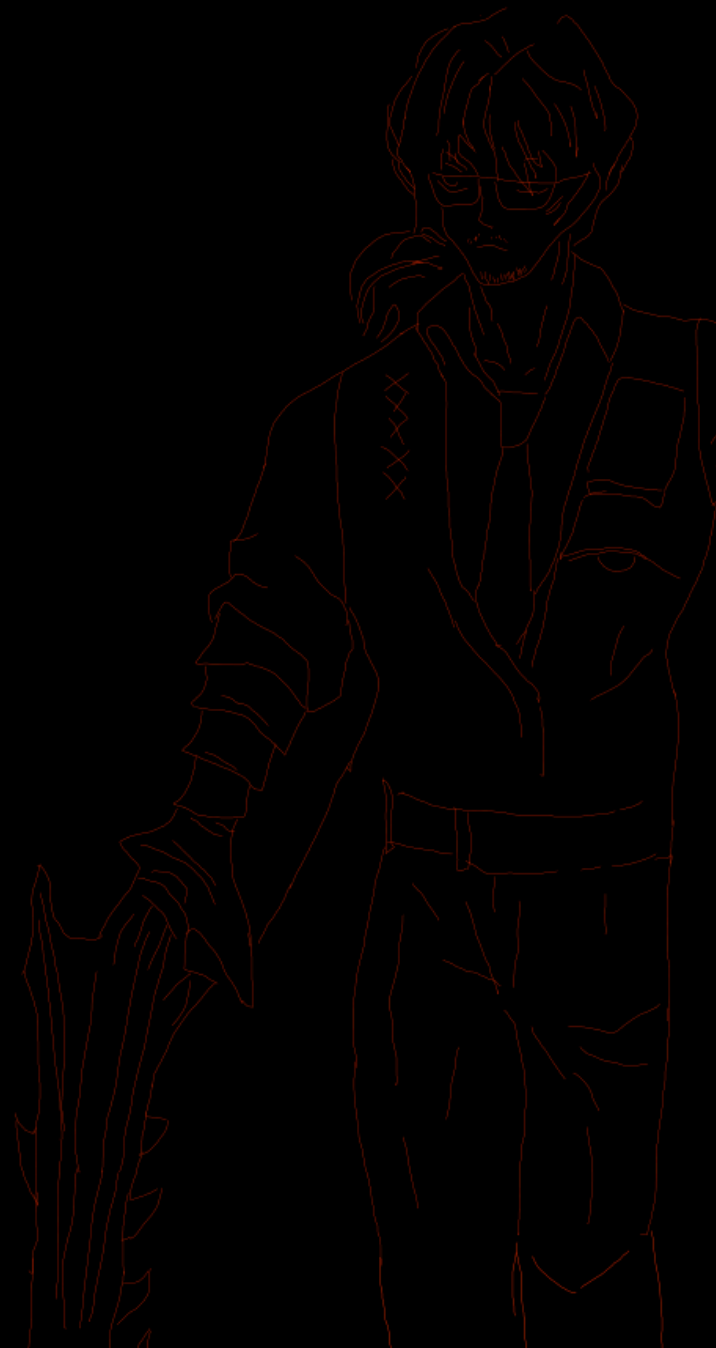
Braço lâmina:
Seu braço se torna afiado como uma cimitarra, seus ataques passam a causar 4d10+10 de dano, ele ataca com super força e combate neste modo

Braço tentáculo:
Seu braço se torna parecido como vários tentáculos, ele pode agarrar um inimigo usando poder com combate contra força com combate

Braço laser:

Seu braço se torna cilíndrico com um olho vermelho na ponta, seu braço pode disparar um raio laser que causa 3d20+10 de dano, seu ataque é com poder com armaria

Braço escudo:

Seu braço engrossa e toma forma de um escudo policial, neste modo Fausto recebe +5 de rigidez e 2 CA

Coisa Rápida e Logo Ali

Sim, os dois

Vida: 500 (250/250)

Atributos:
Super força: 2/4
Super velocidade: 6/0
Imortalidade: 3/3
Intelecto: 0/0
Popularidade: 0/0
Poder: 2/5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0/0
Atletismo: 8/0
Carisma: 0/0
Ciências:0/0
Ciências sociais: 0/0
Combate: 5/5
Conhecimento: 0/0
Crime: 0/5
Percepção: 0/5
Pilotagem: 0/0
Reflexo: 5/5
Utilização de poder: 0/8

Carga máxima: 7/9

O martelo de Logo Ali: Logo Ali carrega um martelo de pregos que causa 1d10+15 de dano

Movimento: 20m/3m

Ataques:

A grande corrida do Coisa Rápida:
Coisa Rápida usa seu poder de velocista para dar um encontrão com um alvo, seu acerto é com super velocidade com atletismo e o dano é 2d10

Os portais do Logo Ali:
Logo Ali usa seus poderes de criação de portal para criar dois portais em até 3m de si mesmo, um portal se conecta com o outro

Trem bala: Coisa Rápida prepara uma corrida, para cada 5m percorridos ele causa +1d de dano, seu acerto é com poder com atletismo, seu dano é de 2d20+10

Desvio certeiro:
Como uma reação Logo Ali pode rolar um teste de poder com reflexo para fazer o ataque que o acertaria acertar outro inimigo ou o próprio atacante

Sinergia: A Maratona intermitente:
Coisa Rápida e Logo Ali usam o melhor de seus potenciais unidos, Logo Ali se esconde e cria dois portais a 5m um do outro, frente a frente, então Coisa Rápida começa a correr acumulando metros para seu ataque “Trem Bala”

John “Marksman” Gun

O criador do tiro ao alvo

Vida: 400

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 4
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 4
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 7

Jóia da família: Um fuzil semi automático adornado com insígnias da família Gun, causa 3d12+15 de dano, crítico em 19

Movimento: 9m

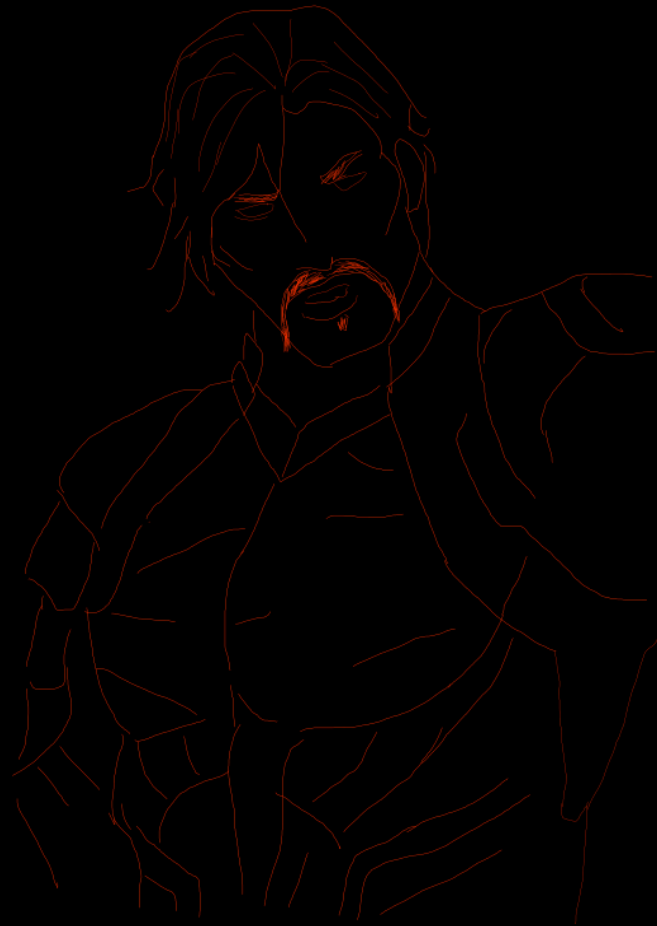
Ataques:

Aceleração magnética:
John acelera o seu tiro usando sua manipulação magnética, ele pode usar esse poder uma vez a cada 3 rodadas, seu tiro passa a ter crítico x3 e causa +3d de dano

Armadura globinal:
John usa o sangue derramado para criar uma armadura de sangue em seu corpo, ele recebe +2 de rigidez e 1CA. Essa habilidade também pode ser usada como uma reação usando poder+reflexo, reduzindo o dano em 20

Imprevisibilidade magnética: John altera a trajetória de seu tiro, dando +5 de acerto e podendo acertar alvos sob cobertura, John pode usar esse poder uma vez a cada 2 rodadas

Treinamento militar: John pode dar dois disparos por rodada

Técnica máxima: Explosão Magnética: John usa seu próprio sangue para condensar uma explosão de projéteis metálicos que causam 2d20+20 de dano para cada 50 de vida que John sacrificar

Alex Pereira

Ansiedade e suporte

Vida: 250

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 8
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Conjurar correntes: Redução de impacto:
Alex pode conjurar correntes que cobrem um aliado, o aliado recebe pela rodada 50 PV temporários

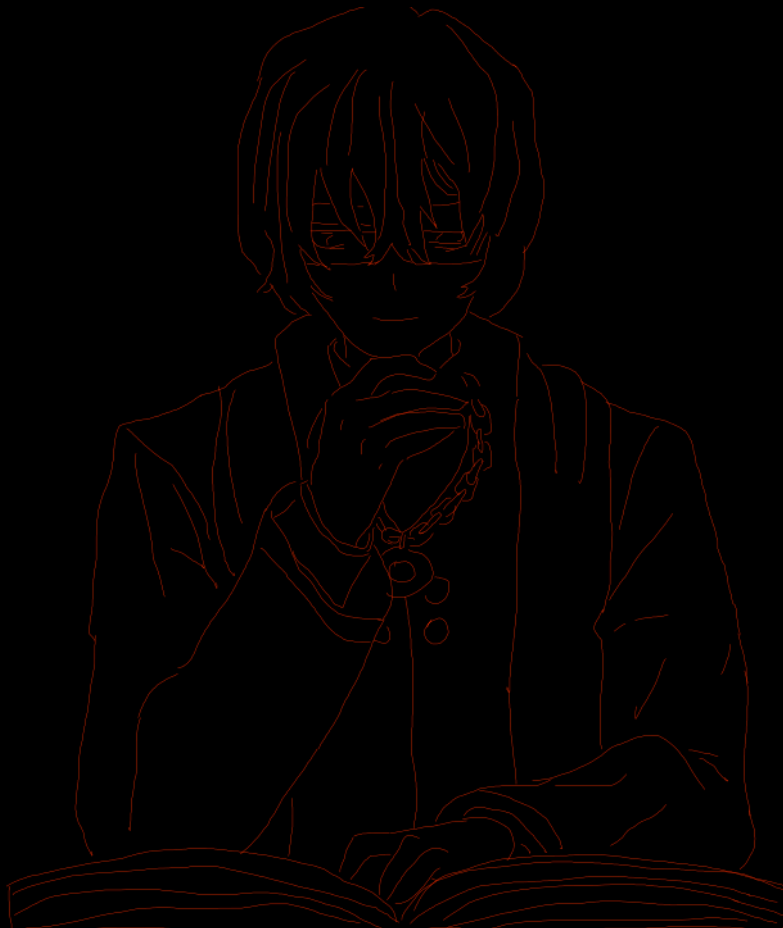
Conjurar correntes: Imobilização:
Alex conjura correntes para imobilizar o alvo, Alex realiza um teste de poder com utilização de poder contra um teste de força com combate ou atletismo

Conjurar correntes:

Relocação:

Alex pode como uma reação usar suas correntes para desviar de um ataque, a rolagem é feita com poder com reflexo e deve superar o ataque

Conjuração curadora:

Alex pode curar em área 1d20+25 Pv

Rebote

De volta pra você

Vida: 650

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 2
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

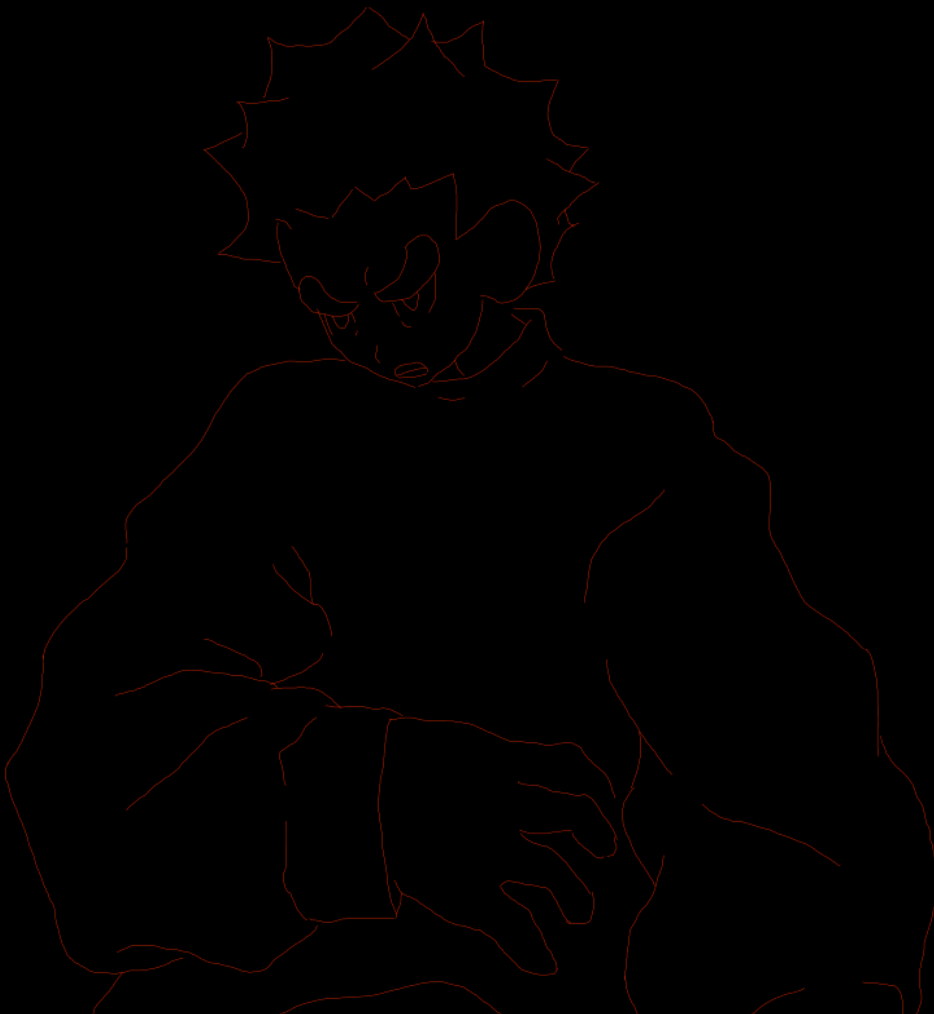
Movimento: 3m

Ataques:

Mão de bunda:
Rebote esfrega sua mão em suas partes íntimas e dá um tapa em um alvo, Rebote rola um teste de carisma com popularidade contra um teste de conhecimento com intelecto do alvo, se Rebote ganhar o alvo o atacará pelas próximas 2 rodadas

Pele de seda:
Rebote reduz sua rigidez em 30, sua rigidez negativa representa um aumento no dano que sofrer

Absorção:
Rebote absorve metade de todo dano que recebe, acumulando o total

Desvio e te mato:
Rebote devolve todo dano que recebeu em um ataque poderoso

Druida

Encantadora liberdade

Vida: 200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade:
Imortalidade:
Intelecto: 3
Popularidade: 10
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 12
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 5
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 6

Movimento: 3m

Ataques:

Força selvagem:
A Druida pode se transformar em animais, com o limite de 3 transformações por cena, seus status variam conforme a transformação

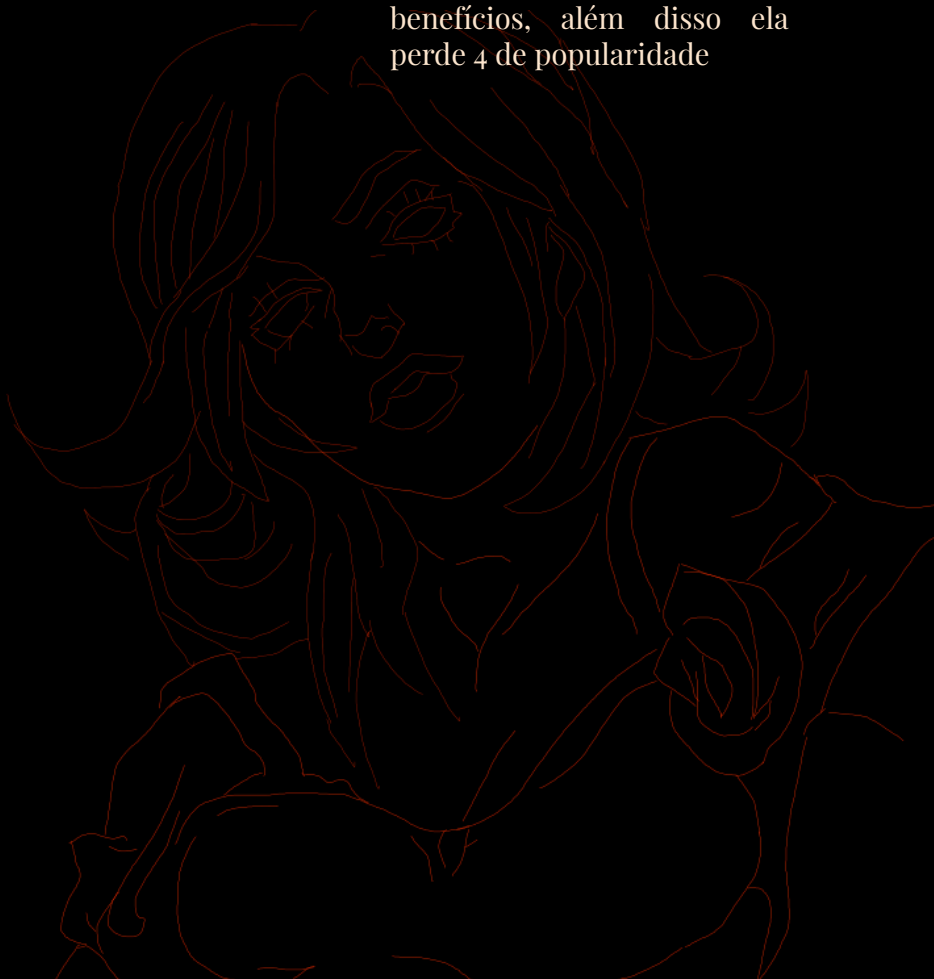
Forma de combate:
A Druida toma a forma de um animal voltado ao combate (urso, lobo, tigre), recebendo +70 de vida e seus ataques causam 3d20+10 de dano, ela pode dar dois ataques nessa forma e seu crítico é 17. Sua super força e velocidade aumentam em +5 e seu intelecto e popularidade em -5, ela também recebe +5 de combate

Forma resistente:
A Druida toma a forma de um animal voltado a resistência (elefante, bisão, rinoceronte), ela recebe +150 de vida e 5 de rigidez, além disso sua invulnerabilidade aumenta em 4. Seu ataque causa 1d10+3 de dano, além disso ela recebe +8 de imortalidade e +2 de superforça, mas recebe -5 de intelecto e velocidade

Forma de fuga:
A Druida toma a forma de um animal voltado a fuga (coelho, pássaros, etc) recebendo +12 de invulnerabilidade e seu movimento aumenta em 12m, além disso ela recebe +5 de reflexo e uma reação. Nessa forma ela recebe +15 de dano em cada ataque e sua imortalidade e super força diminuem em -5, porém sua super velocidade aumenta em +5.

Aprimorar forma:
A Druida pode gastar todas suas transformações para aprimorar sua forma escolhida, recebendo o dobro dos benefícios

Forma peçonhenta:
A Druida toma a forma de um animal voltado para efeitos negativos (cobras, ornitorrinco, dragão de komodo), recebendo +20 de vida e seus ataques causam 2d12+8 de dano, além disso seus ataques envenenam alvos, causando 3d12 de dano no final de cada rodada por 1d6 rodadas ou o alvo tomar um anti veneno. Nessa forma ela recebe +7 de super velocidade mas perde -5 de popularidade e -1 de imortalidade

Forma mestiça:
A Druida recebe a melhoria de atributos da sua última forma usada, mas sem os demais benefícios, além disso ela perde 4 de popularidade

Rick Balboa

O herói do povo

Vida: 500

Atributos:
Super força: 3
Super velocidade: 8
Imortalidade: 3
Intelecto: -2
Popularidade: 3
Poder: 3

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 4

Carga máxima: 8

Movimento: 11m

Ataques:

Foco modelo Rick Balboa:
Para cada ataque que Rick realiza ele se torna um pouco mais forte, Rick possui um medidor de foco, para cada ataque bem sucedido ele ganha 10 de foco, para cada crítico ele recebe 15 de foco. Para cada ataque recebido Rick perde 5 de foco e para cada ataque crítico recebido ele perde 10 de foco.

Ao chegar em 50 de foco Rick se torna capaz de desviar de balas

Ao chegar em 100 de foco Rick recebe a habilidade “Clinch” e “Trash talk”

Ao chegar em 150 de foco Rick passa a dar +2d de dano

Ao chegar em 175 de foco Rick recebe +5 de reflexo e mais uma reação

Ao chegar em 200 de foco Rick recebe uma melhora de 5 em seu crítico

Clinch:
Rick pode realizar um tipo de ataque especial, que dá mais 1d+5 de dano mas não concede foco

Trash talk:
Rick pode realizar um ataque com popularidade+carisma, que não causa dano mas concede 20 de foco e 25 em críticos

O macaco gente boa:
Os punhos de Rick são uma arma de categoria especial, podendo realizar 2 ataques por rodada e causando 3d10+10 de dano

B4-LU

O robô gentil

Vida: 1200

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 0
Imortalidade: 10
Intelecto: -4
Popularidade: 4
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: -5
Percepção: 5
Pilotagem: -5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

Movimento: 3m

Ataques:

Defesa Caipira:
B4-LU é uma unidade especializada em proteção, tendo seu foco na resistência

Modelo Combo:
A tela no rosto de B4-LU mostra um desenho Combo, o alvo que ele selecionar tem que atacá-lo

Modelo Rick Balboa:
A tela no rosto de B4-LU mostra um desenho do macaco gente boa, todos inimigos rolam um teste de conhecimento de dificuldade 20, se falharem são obrigados a atacar B4-LU

Modelo B4-LU:
B4-LU gasta sua reação e leva o dano por um aliado

Na conversa tudo se resolve:
A presença de B4-LU é calmante, ele tem vantagem em testes de carisma para de escalar situações de combate

Homijo

Violência e emoção

Vida: 600

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 16
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 15

O banco da praça Gion Shoja:
Um banco de praça de chumbo que causa 4d20+20 de dano, seu crítico é x3

Movimento: 3m

Ataques:

Violência covarde:
Homijo pode realizar um ataque extra contra alvos caídos, agarrados ou imobilizados

A esponja lendária de Gion Shoja:
Homijo pode realizar uma manobra de derrubada como uma ação extra usando força com combate contra um alvo

A chuva dourada de Gion Shoja:
Homijo usa seu poder de contrações musculares para relaxar a bexiga de um alvo, fazendo com que ele se mije, entrando no estado de pânico por uma rodada. O teste é de poder com utilização de poder do Homijo contra imortalidade com atletismo do alvo

A vingança de Montezuma:
Homijo faz um alvo relaxar o esfíncter, se cagando todo. O alvo perde sua reação e ação de movimento, o teste é de poder com utilização de poder do Homijo contra imortalidade com atletismo do alvo

Fúria emotiva:
Quando Homijo fica com 100 de vida ou menos ele começa a ficar furioso e chorando ao mesmo tempo, nesse estado emotivo seu crítico melhora em 4, ele passa a dar +3d de dano e tem mais uma ação padrão

Marco Aurélio

Marcoooooooooooo

Vida: 700

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: -2
Imortalidade: 10
Intelecto: 0
Popularidade: -2
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 17
Rigidez: 12

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: -5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: -5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 9

Armadura pesada e cinética:
Marco carrega uma armadura que o permite reduzir o dano de ataques

O escudo de Marco Aurélio:
Uma porta de vagão da Ultraferrovia que dá +5CA

Movimento: 1m

Ataques:

Devorador de dados:
Uma vez por combate Marco pode ativar essa habilidade, por 4 rodadas seu CA aumenta em 5 e para cada 20 de dano recebidos ele aumenta 1 de rigidez

Duro de queda:
Ataques brutais não deixam Marco morrendo

Você não é homem de fazer seu trampo: Uma vez a cada 4 rodadas Marco como uma reação recebe o dano de um aliado por ele

Tá olhando o quê?:
Marco usa uma ação completa para provocar todos os inimigos a o atacar

Reversão:
Marco constantemente está sob efeito de seu super poder, a reversão. Ataques poderosos se tornam mais fracos, porém ataques fracos se tornam mais poderosos

Lado ruim (menos de 40 de dano)

Ataques de dano de 1 a 5 causam mais 105 de dano

Ataques de 6 a 25 causam mais 35 de dano

Ataques de dano de 26 a 40 causam mais 15 de dano

Lado bom (a partir de 41)

Ataques de 41 a 75 recebem rigidez de 15

Ataques de 76 a 110 recebem rigidez de 25

Ataques de 111 a 160 recebem rigidez de 35

Ataques de 161 a 210 recebem rigidez de 75

Ataques acima de 300 ultrapassam o limite da habilidade e causam dano normal

Big Pharma

O senador Armstrong

Vida: 80

Atributos:
Super força: 25
Super velocidade: -4
Imortalidade: -4
Intelecto: 5
Popularidade: -4
Poder: -10

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:0
Atletismo: 0
Carisma: -5
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: -10
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: -10

Carga máxima: 25
Anabolizantes
Hiperfocalizante
Adrenalina

Movimento: 3m

Ataques:

Vela de Pascal:
A mordida básica de Big pharma, causa 5d20+25 de dano, crítico em 19, x3

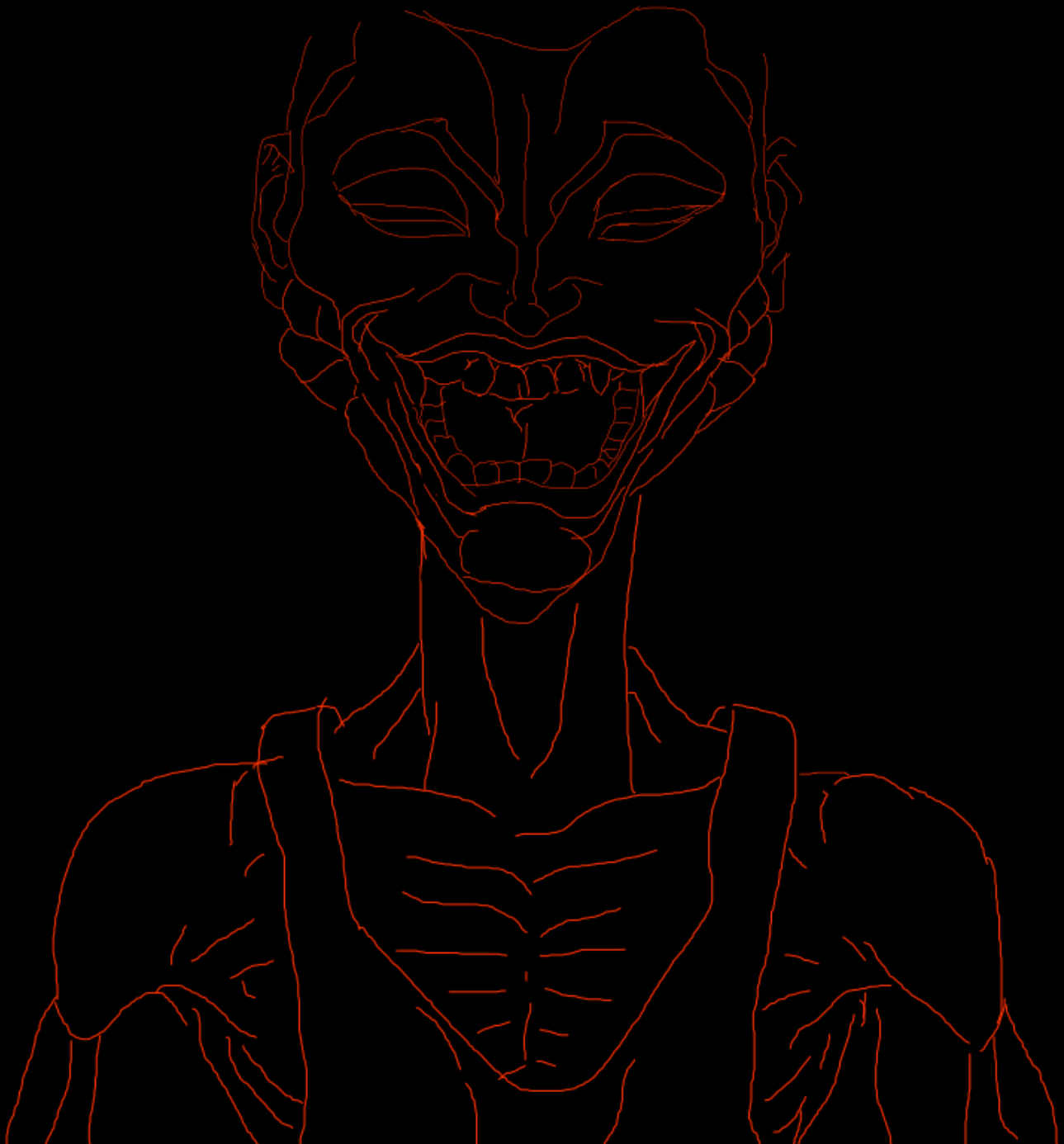
Técnica secreta: Salvação:
Big pharma realiza uma manobra de força com combate para imobilizar um alvo como uma ação extra

O coração imaculado:
Os efeitos e consequências das drogas são dobrados no Big Pharma

Técnica máxima: A escada de jacó:

Big pharma pode carregar sua mordida, realizando um teste de super força em sua rodada, para cada dado que supera o valor de 5 ele acumula uma vela de pascal de dano, ele pode carregar a mordida por quantas rodadas desejar, porém neste estado ele não pode reagir, agir e nem se mover.

Revelação:

Big pharma dispara sua mordida causando todo dano acumulado x3

O Pistoleiro

Na mosca

Vida: 500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 10
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: -2
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:15
Atletismo: 0
Carisma: -5
Ciências:0
Ciências sociais:-5
Combate:10
Conhecimento:0
Crime:5
Percepção: 5
Pilotagem:0
Reflexo:0
Utilização de poder:10

Carga máxima: 5

Revolver linha Reges135:
Causa 3d10+20 de dano

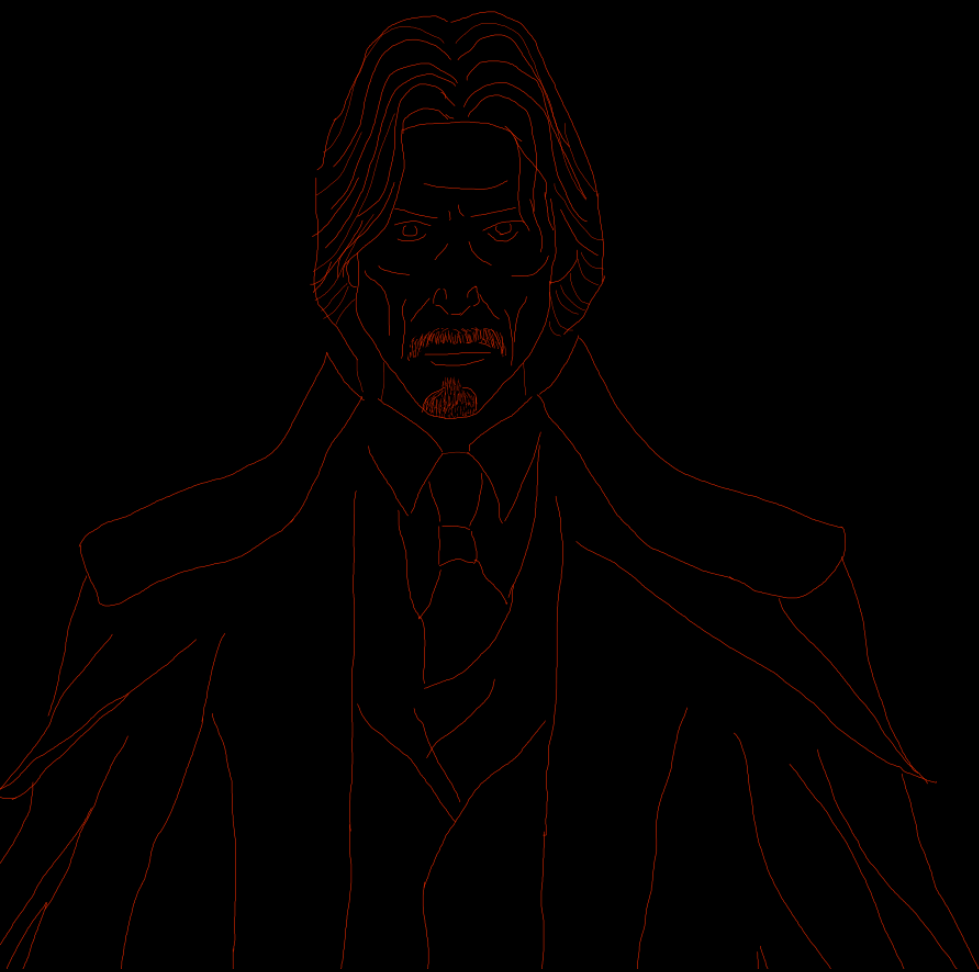
Rifle pesado linha towner 233:
Causa 4d20+25 de dano

Movimento: 13m

Ataques:

Tiro certeiro modelo Pistoleiro:
O pistoleiro pode ver o futuro em até 2 segundos, então em seu próximo disparo ele soma a sua armaria e sua utilização de poder no acerto, em seguida ele fica cego por 2 rodadas

Silencioso e letal:
O pistoleiro causa 3d de dano a mais quando está furtivo e seu crítico melhora em 1

Bizarramente horizontal:
Quando em uma distância grandiosa o crítico do pistoleiro se torna x3 e melhora em 3.

Gustavo Bizantino

E Garlock Galinasceus II

Vida: 500

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 10
Imortalidade: 4
Intelecto: 4
Popularidade: 2
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 15
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

Garlock Galinasceus II: Um galo robótico de muitas funções

Movimento: 15m

Ataques:

Chicken Big:
Garlock se transforma em um exoesqueleto em volta de Gustavo, seus ataques se tornam físicos causando 4d12+10 de dano, gustavo pode dar dois socos nesse modo, além de algumas transformações adicionais

É uma pena:
As penas de Garlock se tornam afiadas e passam a dar +3d de dano

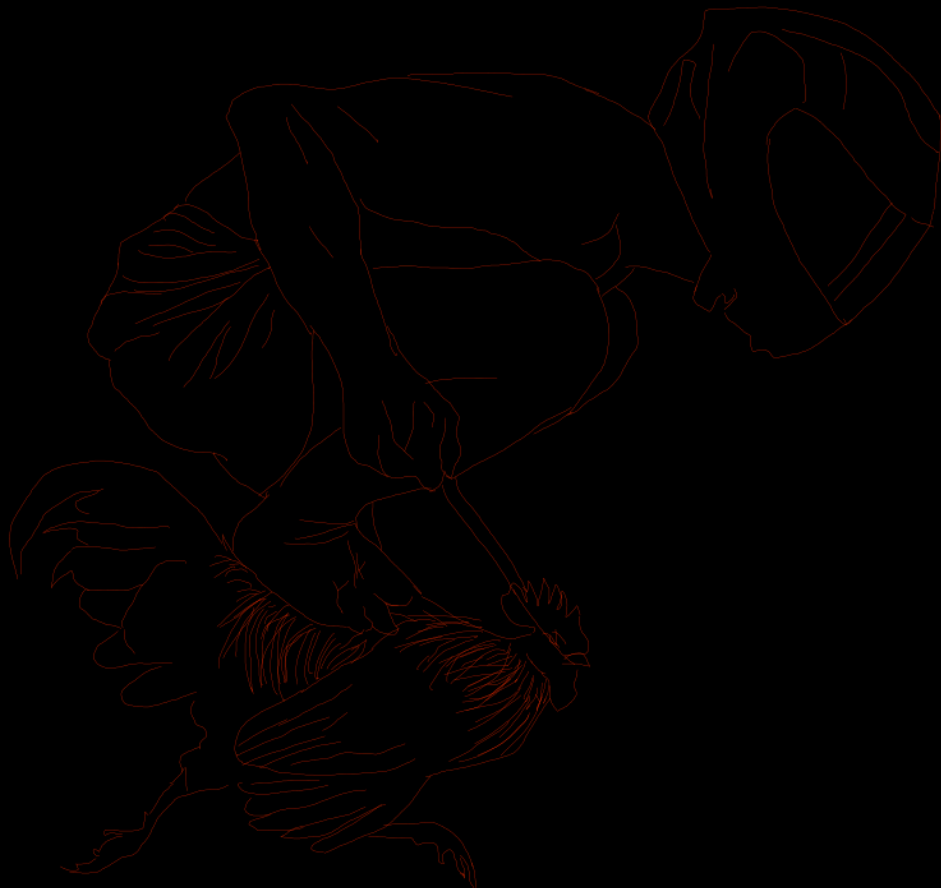
Ágil como um...galo?:
O exoesqueleto se torna mais flexível, tornando o CA de Gustavo 15

Galo de briga:
Gustavo usa seu reator interno para intensificar seus ataques, para cada 50 de vida ele causa +2d de dano, ou pode gastar 150 para melhorar seu crítico em 4

Frenesi galináceo:
Garlock se transforma em uma arma de fogo média e violenta, causando 5d10+20 de dano

Chip de atirador:
Gustavo tem um chip em sua placa mãe que o faz ser um bom atirador, quando em uma distância grandiosa de um alvo seu tiro tem uma melhora de crítico em 3 e seu crítico se torna x3

Bicada final:
Quando gustavo está furtivo Garlock causa +2d de dano e seu crítico melhora em 2

Montaria penosa:
Gustavo pode montar Garlock, ganhando 15m de movimento de corrida

Garoto Ajuda

O menino de ouro

Vida: 350

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 5
Imortalidade: 2
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:5
Atletismo: 5
Carisma: 8
Ciências:10
Ciências sociais:5
Combate:5
Conhecimento:8
Crime:5
Percepção: 8
Pilotagem: 5
Reflexo:5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 7
Kit médico
Morfina
Antiveneno

Movimento: 8m

Ataques:

Disposto a ajudar:
O Garoto Ajuda pode auxiliar um teste de qualquer talento quando um herói for agir

Disposto a aprender:
Uma vez por combate o Garoto Ajuda pode realocar seus pontos de talento

O melhor amigo do herói:
O Garoto Ajuda pode revelar a um aliado aliado a localização de um inimigo furtivo se ele passar no teste de percepção, mesmo que o herói tenha falhado

Esforço pra porra:
Uma vez por combate todas as curas do Garoto Ajuda tem valor máximo e tiram de morrendo, o efeito dura um turno

WIIIIIUUUU:
Uma vez a cada 5 rodadas curar um aliado se torna uma ação de movimento para o Garoto Ajuda

Duplicarla

Mais uma vez!

Vida: 450

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 7

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 5
Crime: 8
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 10

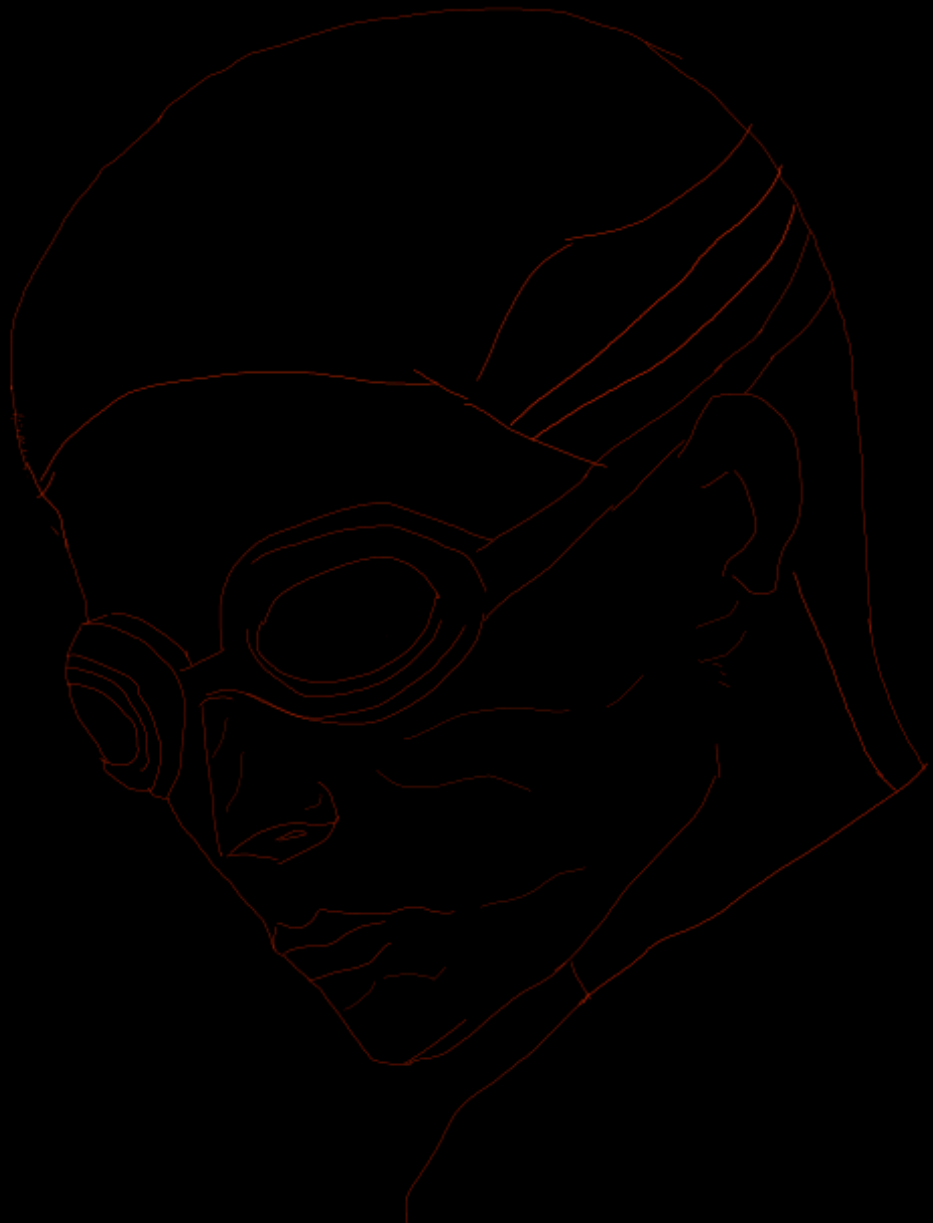
Movimento: 10m

Ataques:

Multiplicar-la:
Carla pode criar uma cópia de qualquer herói, seu único limitador é que ela deve ter, somando, ao menos a soma dos pontos de atributo do alvo que ela copiar. (Se o alvo somar um total de 22 pontos de atributo Carla deve ter somando no mínimo 22 pontos de atributo) Carla pode manter apenas uma cópia por vez

Copiona:
Uma vez a cada 3 rodadas Carla pode copiar o resultado de um alvo com até o dobro de seu talento, replicando seus movimentos

Lutadora Ardilosa:
Carla pode gastar sua reação e ação de movimento para manter-se furtiva mesmo após agir

Conexão mútua:
Carla pode comandar sua cópia, ela realiza um teste de combate com intelecto de dificuldade 25, se passar sua cópia recebe +5 de acerto e 2d de dano

Multiplicarlos

Quantos são demais?

Vida: 500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 3
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 16
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 13

Censura legal: Uma roupa feita a partir dos fios de cabelo de Carlos, essa roupa é multiplicada junto de seus clones, permitindo que Carlos lute vestido

Movimento: 6m

Ataques:

Coração de mãe:
Carlos pode gastar uma rodada completa para criar um clone seu, seu clone tem os mesmos atributos e habilidades, inclusive de criar clones, porém cada clone tem metade da vida de seu criador.

Artista marcial:
Ataques desarmados de Carlos são considerados armas médias, causando 3d12+11 de dano, seu crítico é a partir de 18.

União faz a força:
Quando mais de um Carlos ataca o mesmo o alvo ambos causam +2d de dano se acertarem

Mente de colmeia:

Quando Carlos receber um ataque que o deixar morrendo um clone pode se sacrificar no lugar, Carlos não perde vida porém o clone morre na hora, independente de quanta vida tiver

Mais musculoso

Estética e poder!

Vida: 650

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 4

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:10
Carisma: 5
Ciências:0
Ciências sociais:0
Combate:5
Conhecimento:0
Crime:-5
Percepção:0
Pilotagem:0
Reflexo:0
Utilização de poder:5

Carga máxima: 13

Movimento: 3m

Ataques:

Rotina de poses:
Mais Musculoso faz sua rotina de poses, para cada etapa seu grande ataque se torna mais poderoso

Peitoral melhor lado:
Mais Musculoso realiza uma série de poses com seu peitoral, se ele completar a rodada recebe +5d de dano, é um teste de imortalidade com atletismo de dificuldade 15

Bíceps de costas:
Mais Musculoso realiza uma série de poses de costas, se ele completar a rodada seu crítico se torna x4, é um teste de força com atletismo de dificuldade 20

Most muscular:
Mais Musculoso faz sua pose preferida, o Most Muscular, se ele completar a rodada recebe +5d de dano, é um teste de poder com utilização de poder de dificuldade 20

Punhos mais musculosos:
Os punhos de Mais Musculoso causam 3d10+10 de dano

Escavador

Desenterrando a verdade

Vida: 1000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade:5
Imortalidade: 5
Intelecto: 8
Popularidade:0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA):15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:5
Atletismo:5
Carisma: 0
Ciências:5
Ciências sociais:0
Combate:5
Conhecimento:0
Crime:5
Percepção:0
Pilotagem:5
Reflexo:0
Utilização de poder:10

Carga máxima: 10
Pá: Causa 2d10+5 de dano

Movimento: 8m

Ataques:

Escavar e escapar:
O Escavador se enterra rapidamente sob a terra, recebendo +10 de crime, CA, e rigidez, porém não pode atacar até sair. É um teste de poder+utilização de poder de dificuldade 20

Minerador experiente:
O Escavador se afunda mais na terra em busca de itens úteis, ele pode rolar um teste de poder com utilização de poder para encontrar pedras especiais, a dificuldade é 25 e ele pode encontrar um dos seguintes itens:

Pedra de urânio: causa 3d10+10 de dano radioativo por rodada

Pedregulho de fósforo: causa 4d20 de dano em todos em uma área de 10m

Estilhaços obsidianos: causam 2d10 de dano e deixam o alvo sangrando por 4 rodadas causando 25 de dano

Césio: causa fadiga em um alvo, fazendo com que ele perca 5 de acerto

Enterrar e atacar:
O Escavador enterra um alvo, o alvo perde 10 de CA enquanto estiver enterrado, se desenterrar é uma ação de movimento.

Radiante

Cubra os olhos!

Vida: 1550

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 5
Reflexo: 8
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

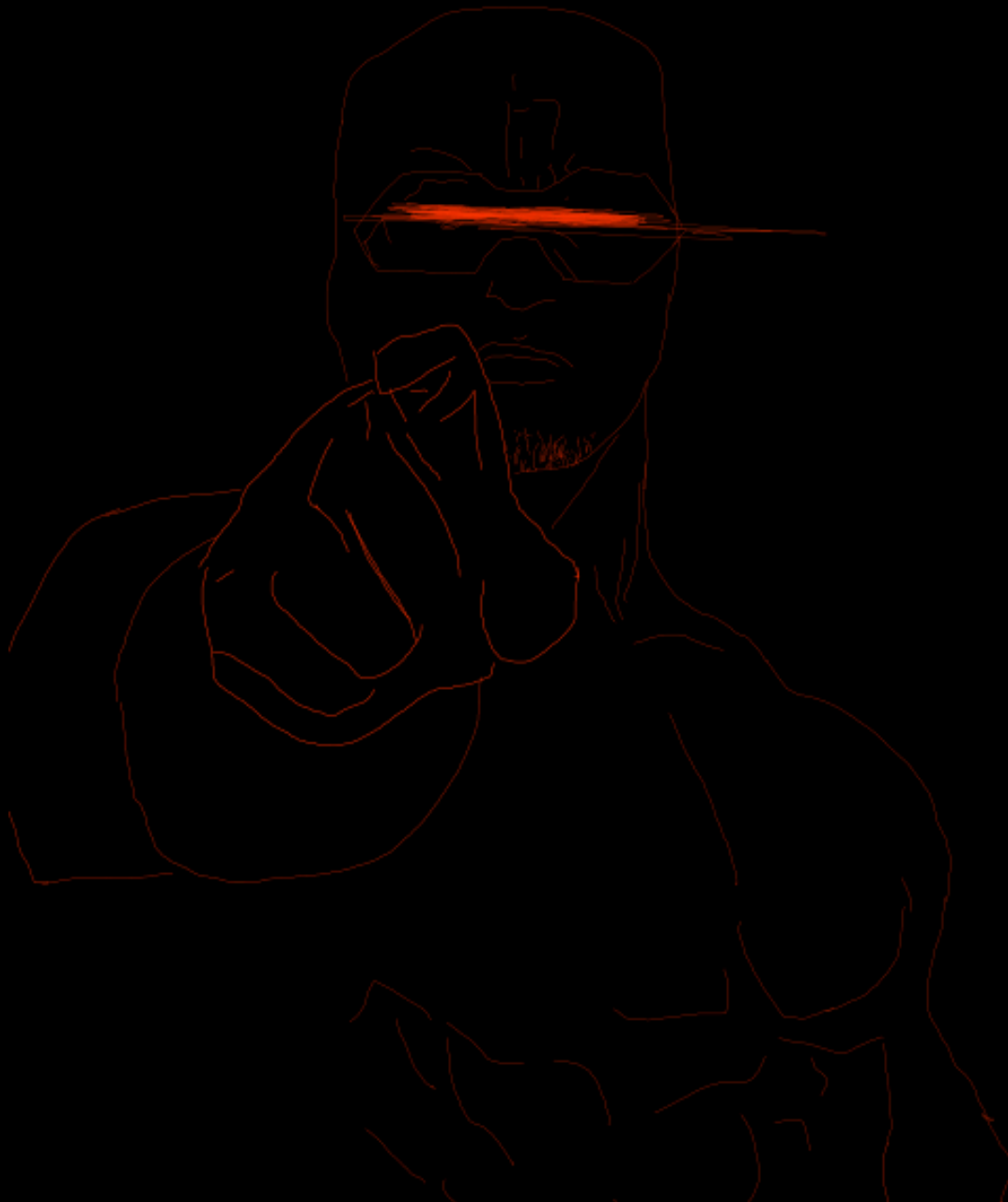
Ataques:

Os holofotes radiantes:
O Radiante emana uma poderosa luz parecida a um farol de seus olhos, com essa luz ele recebe +5 em percepção para achar alvos furtivos

O clarão:
O Radiante abre seus olhos liberando sua luz de forma ampla, os alvos realizam um teste de reflexo ou percepção com super velocidade, se falharem eles ficam cegos pela rodada

O homem de olhos radiantes:
O Radiante encaixa pedras radioativas em seus olhos e passa a soltar raios laser de seus olhos, os raios causam 3d10+10 de dano, seu ataque é rolado com poder+utilização de poder. Quanto mais radiação o Radiante receber de qualquer forma mais poderoso ele se torna.

O flash luminoso:
O Radiante usa seus raios lasers no chão para o projetar na direção oposta, fazendo isso ele tem o dobro de seu movimento

Dias de glória:
O Radiante pode gastar sua reação e ação de movimento para ter mais uma ação principal

Hydro

Splash!

Vida: 1000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 2
Imortalidade: 4
Intelecto: 0
Popularidade: -2
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:5
Atletismo:5
Carisma: 0
Ciências:0
Ciências sociais:0
Combate:5
Conhecimento:0
Crime:0
Percepção:5
Pilotagem:0
Reflexo:0
Utilização de poder:10

Carga máxima: 13

O rei dos mares: Um tridente grandioso que causa 3d8+5 de dano

Movimento: 5m

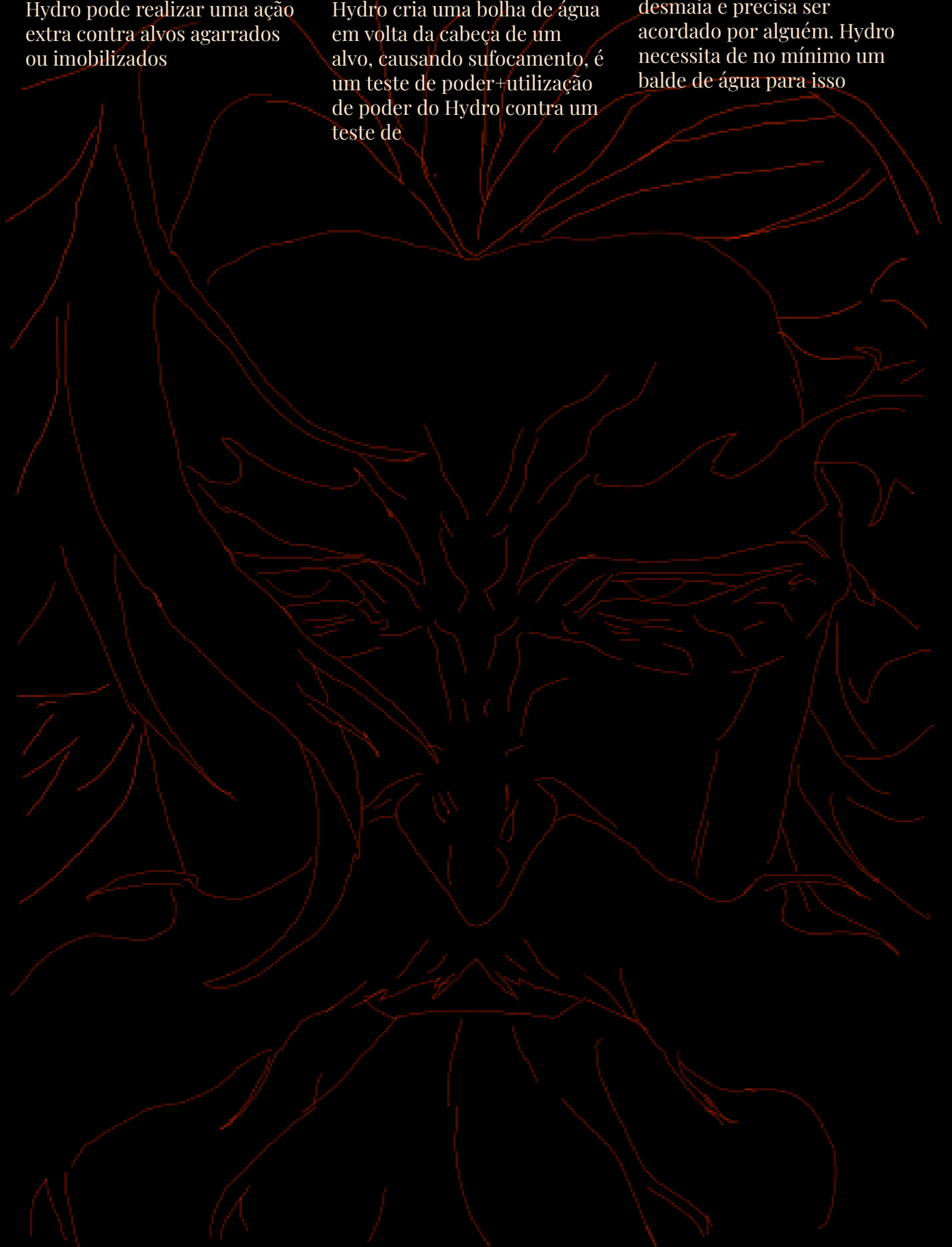
Ataques:

Descobridor dos 7 mares:
Hydro possui hidrocinese, sendo capaz de controlar tanto água quanto sangue, com esta habilidade ele pode criar um chicote de água que causa 3d10+5 de dano, porém ele precisa ter uma fonte de água próxima, um balde de água é suficiente. Seu ataque é com poder+combate

Algemas aquáticas:
Hydro pode realizar uma manobra com poder+utilização de poder para agarrar um alvo, o alvo realiza um teste contra, usando velocidade+reflexo ou força+combate. Hydro precisa no mínimo de uma garrafa de água para isso

O rei do mar:
Hydro pode realizar uma ação extra contra alvos agarrados ou imobilizados

Soberana oceania:

Hydro cria uma bolha de água em volta da cabeça de um alvo, causando sufocamento, é um teste de poder+utilização de poder do Hydro contra um teste de imortalidade+atletismo do alvo, se Hydro ganhar o alvo desmaia e precisa ser acordado por alguém. Hydro necessita de no mínimo um balde de água para isso

Reverendo Josias

Amém irmãos!

Vida: 1700

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 7
Imortalidade: 12
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 4

Talentos:
Armaria:5
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Movimento: 8m

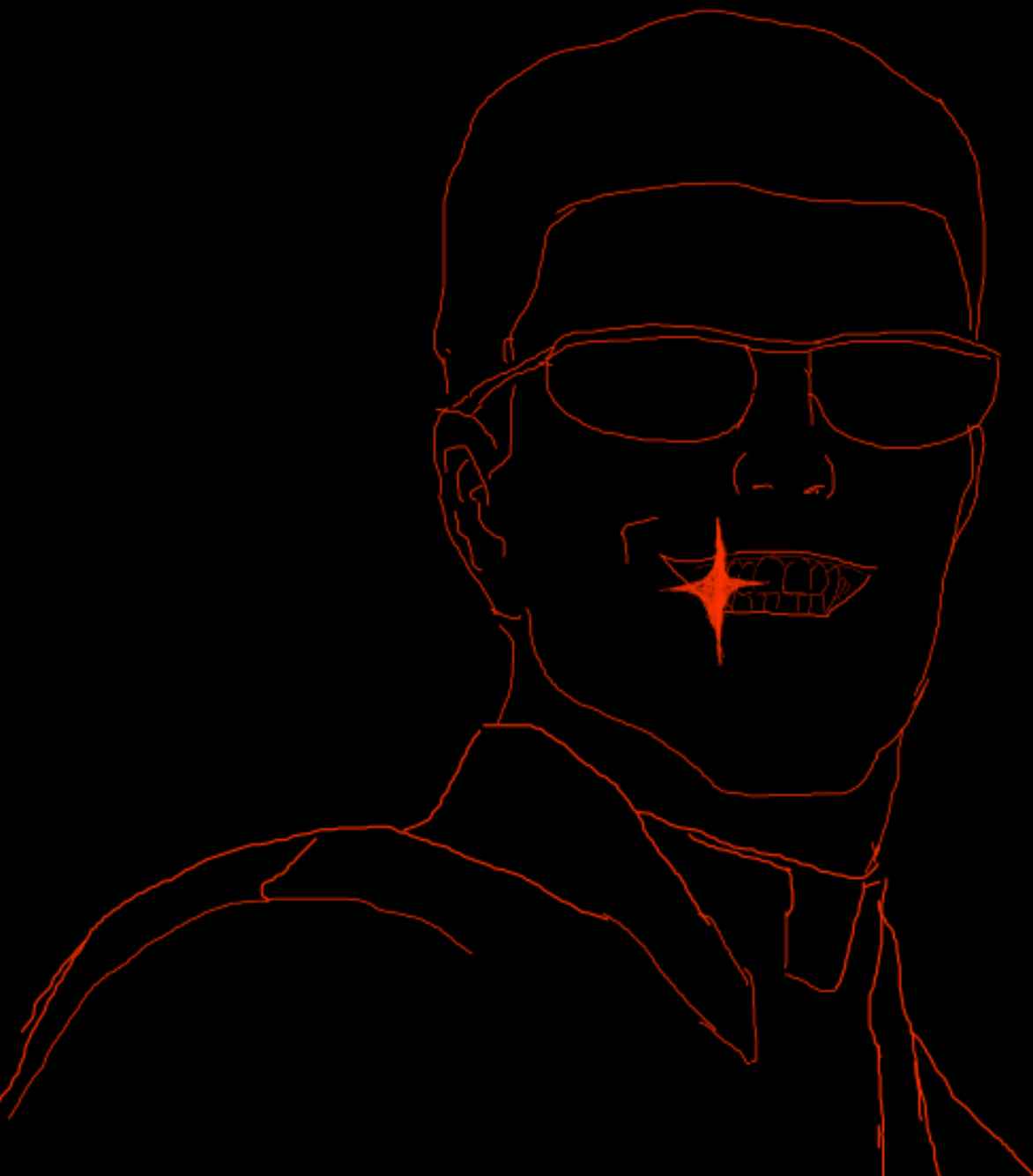
Ataques:

A cruz céltica:
Reverendo Josias pode realizar uma manobra de força com combate para derrubar ou imobilizar alvos, o alvo rola um teste contra usando combate com força

A mandíbula de mula:
Reverendo Josias pode realizar um ataque extra contra alvos caídos ou agarrados, além disso ele causa +2d de dano e seu crítico se torna 18

A humildade do senhor:
Reverendo Josias pode perder 10 de CA e sua reação para realizar mais um ataque que causa +5d de dano

Retribuição e caridade:
Reverendo Josias recebe mais um ataque quando sua vida fica abaixo de 100 pontos

As mãos lavadas:
Reverendo Josias não usa armas, seus punhos são considerados armas médias e violentas, causando 4d12+força e velocidade

Monte Carlo

O gigante gentil

Vida: 2100

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade:8
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:5
Carisma: 5
Ciências:5
Ciências sociais: 5
Combate:10
Conhecimento:0
Crime:-20
Percepção:0
Pilotagem:-5
Reflexo:5
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 20

Shinogi-Zukuri: Katana estupidamente pesada, causa 7d20+20 de dano, crítico x3

Movimento: 13m

Ataques:

O poderoso Monte Carlo:
Monte Carlo tem a capacidade de concentrar-se em um corte infinitamente preciso, enquanto ele se concentra neste ataque ele não pode agir de nenhuma forma e recebe o dobro de dano

Firmar a base:
Monte Carlo firma seus pés no chão, rolando um teste de força com combate, se o teste superar 20 o corte final de Monte Carlo dará o dobro de dano

Estabelecer uma respiração calma:
Monte Carlo se concentra em sua respiração acalmando seus batimentos, rolando um teste de imortalidade com atletismo, se o teste supera 20 o corte final causa +5d de dano

Planejar os movimentos:
Monte Carlo imagina seus próximos passos, rolando um teste de intelecto com combate, se o teste superar 20 seu ataque final será crítico

Desembainhar:
Monte Carlo desembainha sua katana e realiza o ataque, para cada sucesso que ele teve ele recebe o bônus e adicionalmente ele rola um teste de poder com utilização de poder, se superar 20 seu ataque causará +5 d de dano. Seu ataque afeta todos em uma área de 20m, um teste de atletismo com força de dificuldade 20 reduz o dano à metade

Patrulheiro de Ferro

Mais rígido que a carne!

Vida: 25000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: -2
Imortalidade: 20
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 20

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:15
Carisma: 0
Ciências:0
Ciências sociais:0
Combate:5
Conhecimento:0
Crime:0
Percepção:5
Pilotagem:0
Reflexo:0
Utilização de poder:0

Carga máxima: 10
Movimento: 3m

Ataques:

Soberania enrijecida:
Atacar o Patrulheiro de Ferro faz com que você comece a se cansar, após 5 rodadas atacando o Patrulheiro de Ferro os alvos passam a causar -1d de dano

Perdeu alguma coisa aqui?:
O Patrulheiro de Ferro desafia todos a o atacar, recebendo +10 de rigidez

Desmoralizar atacantes:
O Patrulheiro de Ferro pode gastar sua ação padrão para ter mais uma reação chamada “suprimir ataque”, com esta reação o Patrulheiro de Ferro recebe todo o dano por um aliado

Baterias duradouras:

O Patrulheiro de Ferro armazena 10 de rigidez para cada 100 de dano que recebe, ele pode utilizar toda a rigidez armazenada durante uma rodada, no entanto ele gastará todos os pontos de rigidez, ele não pode parcelar, mas pode escolher usar quantas vezes desejar

Mark Webber
O azarão do Kentucky

Vida: 3700

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 12
Imortalidade: 10
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria:10
Atletismo: 15
Carisma: 10
Ciências:5
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 10
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 15

Movimento: 13

Ações extra: 1

Ataques:

Menino prodígio:
Mark realiza uma série ataques usando seus cabos de aço enriquecido, causando 4d10+15 de dano, crítico 17, x3

O terceiro telepata mais forte:
Mark expele objetos rapidamente em seus inimigos, causando 5d12+10 de dano, crítico x3

O oitavo mais forte:
Mark usa sua telepatia para distrair alvos, se o alvo falhar um teste de percepção 25 ele perde o turno

Starboy:
Mark usa sua telecinese em seu próprio coração, ganhando +4d de dano por ataque e mais uma ação, mas perdendo 400 de vida

O Azarão do Kentucky:
Mark passa a acelerar seus golpes com sua telecinese, ele recebe +10 de acerto, 5d de dano e seu crítico se torna x3, o efeito dura 4 rodadas, após estas rodadas Mark desmaia por 2 rodadas

O espetacular:
Contra alvos caídos ou agarrados Mark pode realizar um ataque extra

Menino de ouro:
Mark pode realizar manobras de imobilização a distância usando sua telecinese em seus cabos de aço

O Platina

Beleza é poder

Vida: 8000

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 10
Imortalidade: 8
Intelecto: 5
Popularidade: 10
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:15
Carisma: 20
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 15

Movimento: 13m

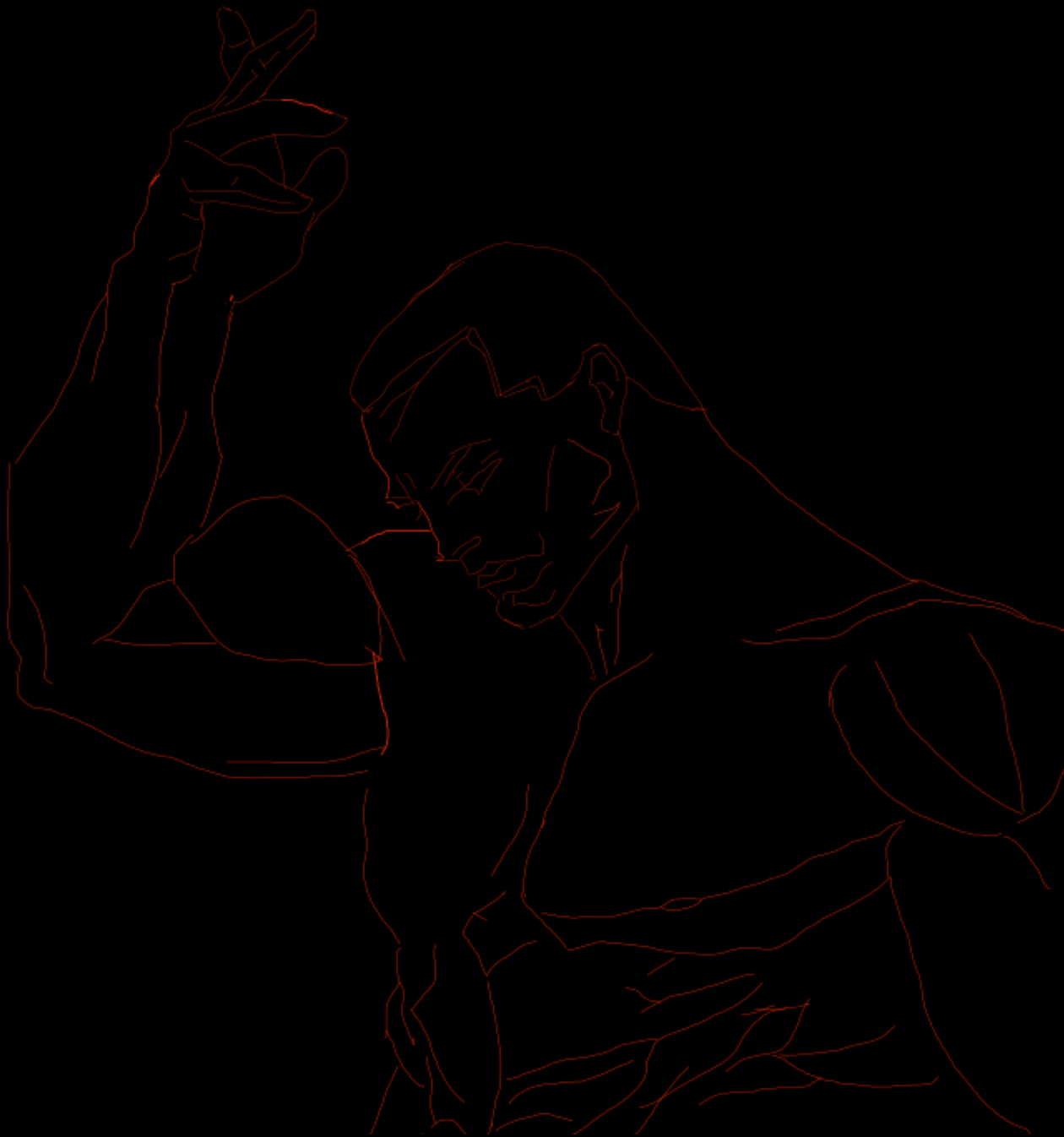
Ataques:

O domínio belo:
O Platina pode realizar 2 ações em seu turno

Tornar-se deico:
O Platina torna seu corpo em uma estátua de platina, recebendo +15 de CA e 10 de rigidez

O brilho belo de platina:
O Platina concentra seu poder em seus músculos, começando a carregar um golpe avassalador, para cada rodada carregando seu ataque seu dano aumenta em 1d+10

A arte bela de olhos cerúleos:
O Platina é mestre em uma arte marcial própria e belíssima utilizando seu corpo estrutural, seus ataques em forma de platina causam 5d10+15 de dano e seu crítico é x3

O toque majestoso de platina:
O Platina pode transformar alvos em platina também, os alvos tocados uma vez perdem 5 de acerto, se tocados novamente perdem 5 de CA e se tocados novamente se tornam estátuas de platina, sem poder agir. O efeito dura 3 rodadas e pode ser reaplicado, o teste é de poder+combate contra reflexo+velocidade do alvo

El Toro

Fraternidad y fuerza

Vida: 10000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 8
Imortalidade: 20
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria:0
Atletismo: 15
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais:0
Combate: 20
Conhecimento: 0
Crime: -5
Percepção: 5
Pilotagem:0
Reflexo:5
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 25

El Niño: Uma espada de toureiro estupidamente pesada que causa 12d20+25 de dano, crítico 19, x3

Movimento: 11m

Ataques:

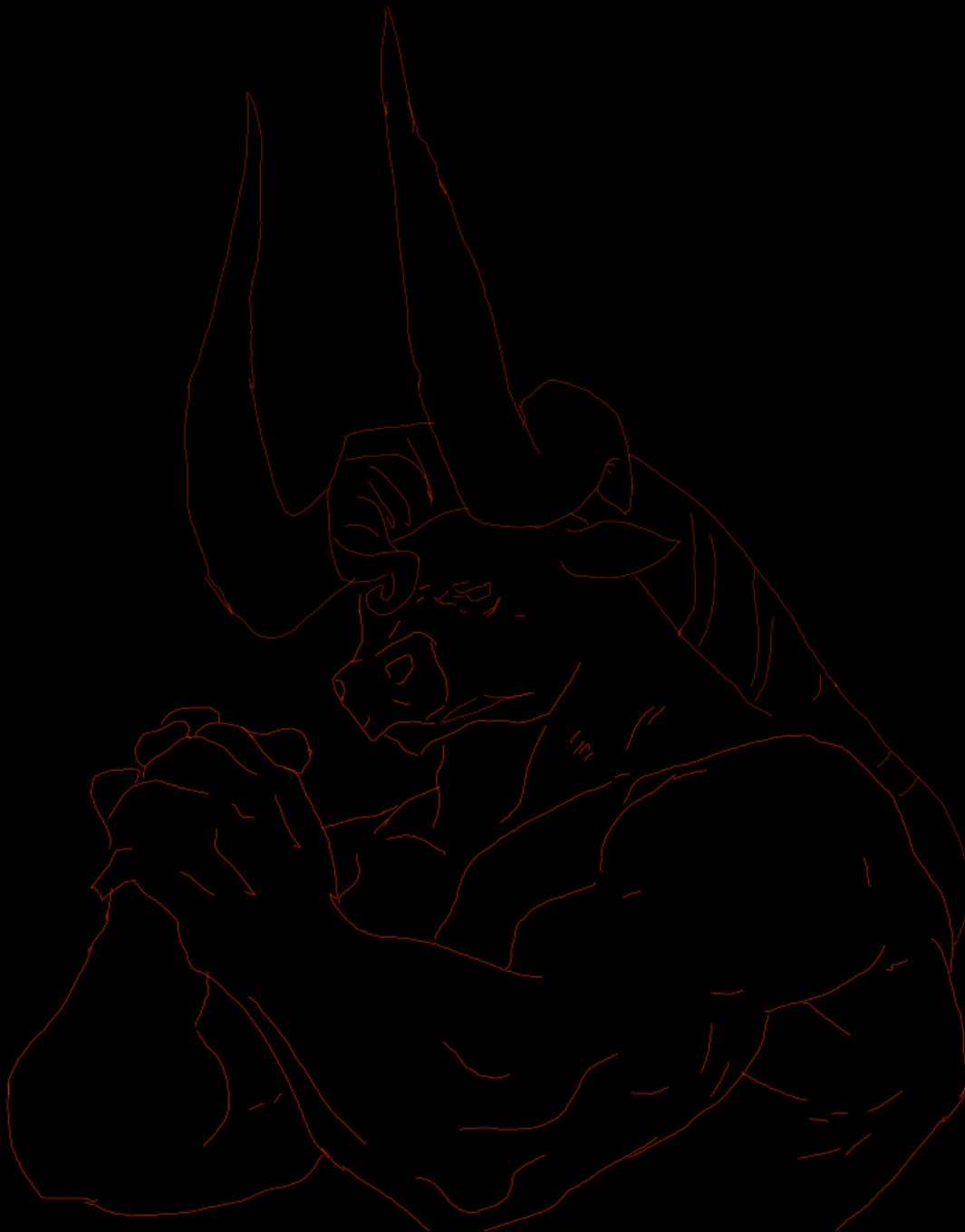
El gran impacto:
El Toro começa a trotar em uma investida furiosa, para cada 5m percorridos ele causa +5d de dano, no mínimo causando 5d20+30 de dano. Depois da investida El Toro leva uma rodada para se reorientar, pessoas no caminho podem rolar um teste de reflexo com velocidade para receber metade do dano

Fraternidad:
El Toro pode marcar um alvo como seu rival, contra seu rival El Toro causa +5d de dano e tem o crítico melhorado em 3

Liberación:
El Toro pode entregar pontos de vida para causar mais dano, para cada 100 de vida gasto ele adiciona +15 de dano no seu ataque seguinte, alternativamente ele pode gastar 500 de vida para tornar seu crítico x4

Esperanzas y sueños:
El Toro pode usar magia elemental, podendo usar ar para dobrar seu movimento, água para agarrar inimigos à distância com poder+utilização de poder, terra para receber +10CA ou fogo para aumentar seu dano em +5d

Justicia y amor:
El Toro pode suportar um ataque brutal sem cair morrendo, ele perde os pontos de vida e cai à zero, porém ainda pode lutar

Furia y pasión:
El toro causa mais 1d de dano para cada 4 mil de vida perdidos

A LIGA DO EQUILÍBRIO

Os mais fortes do ramo em prol da humanidade

Estes são os heróis mais fortes do planeta, essa união de empresas se mostra um verdadeiro bastião de poder sobre todo o resto do mundo, lutar contra qualquer um deles requer muito planejamento e preparo, eles não são os melhores do mundo atoa. Os membros da Liga do Equilíbrio são os personagens mais fortes do universo de herofrenia, eles devem ser utilizados apenas como um último desafio para jogadores experientes e bem preparados, suas fichas são extremamente poderosas e nada justas.

Locomotiva

Não podemos parar

Vida: 6000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 20
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:20
Carisma: 5
Ciências:5
Ciências sociais:0
Combate:10
Conhecimento:0
Crime:0
Percepção: 10
Pilotagem:0
Reflexo:15
Utilização de poder:10

Carga máxima: 10

Movimento: 23m

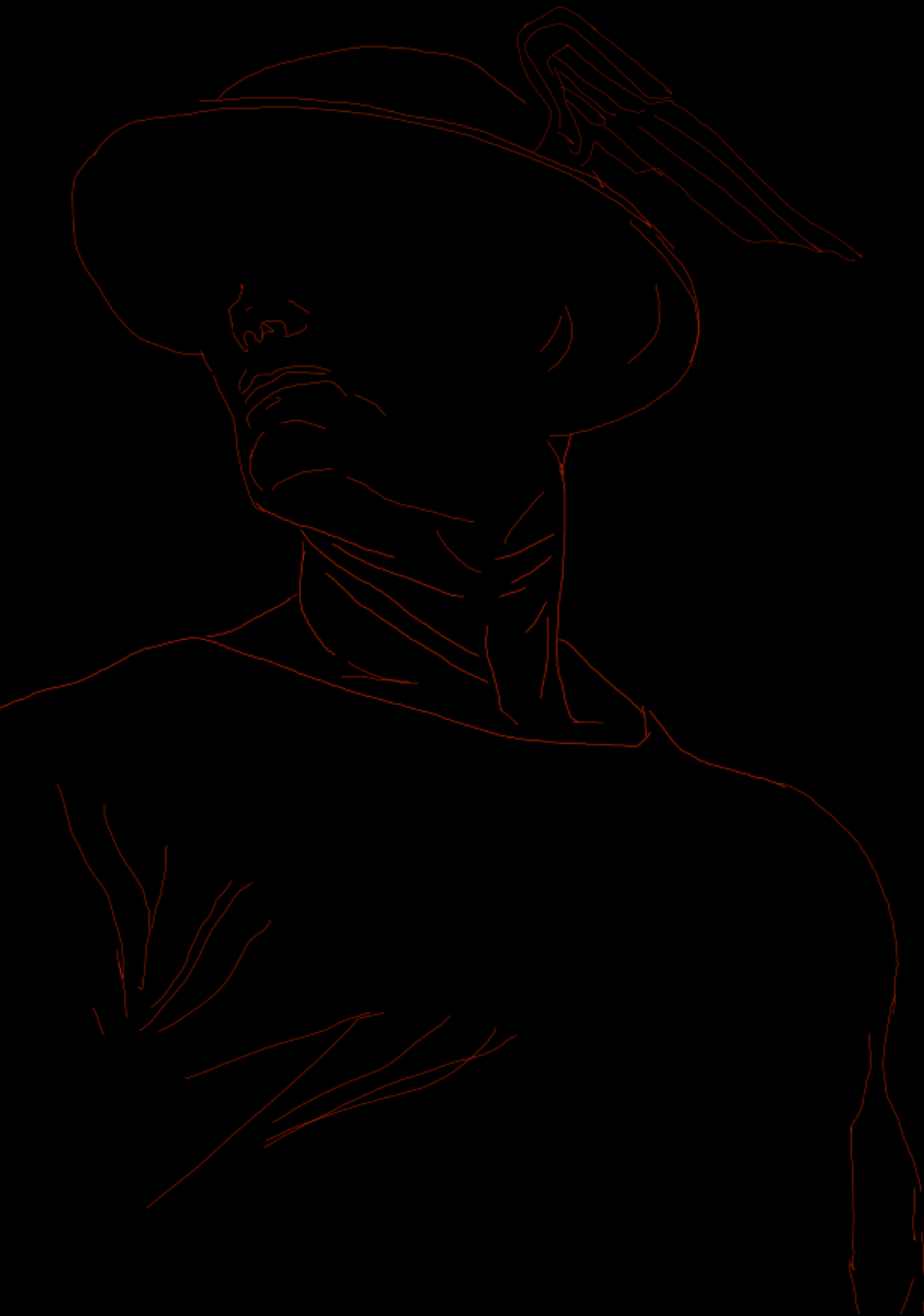
Ataques:

Aceleração Molecular:
O Locomotiva começa a entrar em um estado vibratório, acelerando seu corpo em um nível molecular, ele recebe +5CA, dobra seu movimento e passa a dar mais dois ataques

Punhos acelerados:
O Locomotiva é um hábil combatente corpo a corpo, mesmo aposentado seus golpes são poderosos, Locomotiva pode realizar dois ataques que causam 3d10+5 de dano

O tufão vermelho:
O Locomotiva começa a correr ao redor de um alvo, fazendo com que o ar se torne mais difícil de ser respirado, o alvo deve realizar um teste de imortalidade+atletismo de dificuldade 20, se falhar ele perde sua ação de movimento e reação pela rodada

Ação lendária: Tudo ou nada:
O Locomotiva corre e bate com tudo em um alvo, ambos rola um teste, Locomotiva rola um de super velocidade+atletismo e o alvo rola imortalidade+atletismo, quem tiver o resultado inferior cai a o pv

Intangibilidade acelerada:
Como reação o Locomotiva pode realizar um teste de poder+utilização de poder para vibrar seu corpo na mesma frequência de um golpe, assim não recebendo dano

A Guardiã

Amor e justiça

Vida: 8000

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 10
Imortalidade: 10
Intelecto: 5
Popularidade: 20
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 4

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 15
Carisma: 10
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem:0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 20

Libertadora: Uma espada leve que causa 3d10+15 de dano, seu crítico é 19, x2

Movimento: 13m

Ataques:

Poderosa:
A Guardiã é extremamente forte, seus ataques desarmados causam 2d12+20 de dano e ela pode atacar duas vezes

Empoderamento violento:
A Guardiã pode destruir um pedaço do chão e atirar em um alvo, o pedregulho é considerado uma arma estupidamente pesada e causa 7d20+20 de dano, crítico x3. Esse ataque é rolado com poder+armaria

Arrasa corações:
A Guardiã pode enxergar através de paredes, lhe dando +5 em testes de percepção contra alvos furtivos ou lhe dando crítico x3 se passar em teste de dificuldade 25 de poder+utilização de poder, acertando um órgão vital do alvo

Liberdade e amor:
A Guardiã não pode voar, mas é capaz de realizar um salto grandioso igual ao dobro de seu movimento, se ela estiver agarrada a um alvo ela pode realizar uma manobra de combate para fazer um ataque especial causando 2d20 de dano e deixando o alvo desmaiado por uma rodada

Mestre de Guerra:
A Guardiã pode realizar uma manobra de força como ação livre por rodada

Ação lendária: demonstração de amor genuíno:
A Guardiã pode retirar sua armadura, entrando no estado de foco absoluto, ela passa a ter mais uma ação e reação, seu crítico passa a ser x3 e seu CA cai em -10

O Ferrocineísta

Façam-os pagar

Vida: 5000

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 10
Popularidade: 0
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: -5
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 10
Crime: 10
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

O senhor do magnetismo:
O Ferrocineísta é capaz de controlar campos eletromagnéticos, assim podendo controlar e manipular metais usando seu poder+utilização de poder, além disso ele é capaz de controlar eletricidade e a gravidade, em consequência de alterar os campos.

Sinal de fraqueza:
O Ferrocineísta torna a gravidade mais intensa sobre até 3 alvos, eles perdem 5 de CA e de acerto, assim como metade de seu movimento. Se falharem um teste de atletismo como imortalidade/força os alvos caem de joelho, perdendo seu turno

Manipulação é poder:
O Ferrocineísta controla os metais no sangue de um alvo realizando um teste de poder+utilização de poder contra um de imortalidade+atletismo, fazendo com que o alvo se falhar seja manipulado e ataque um aliado

Controle magnético:
O Ferrocineísta manipula vigas de metal para atacar, seu dano se baseia no que ele manipular, sendo

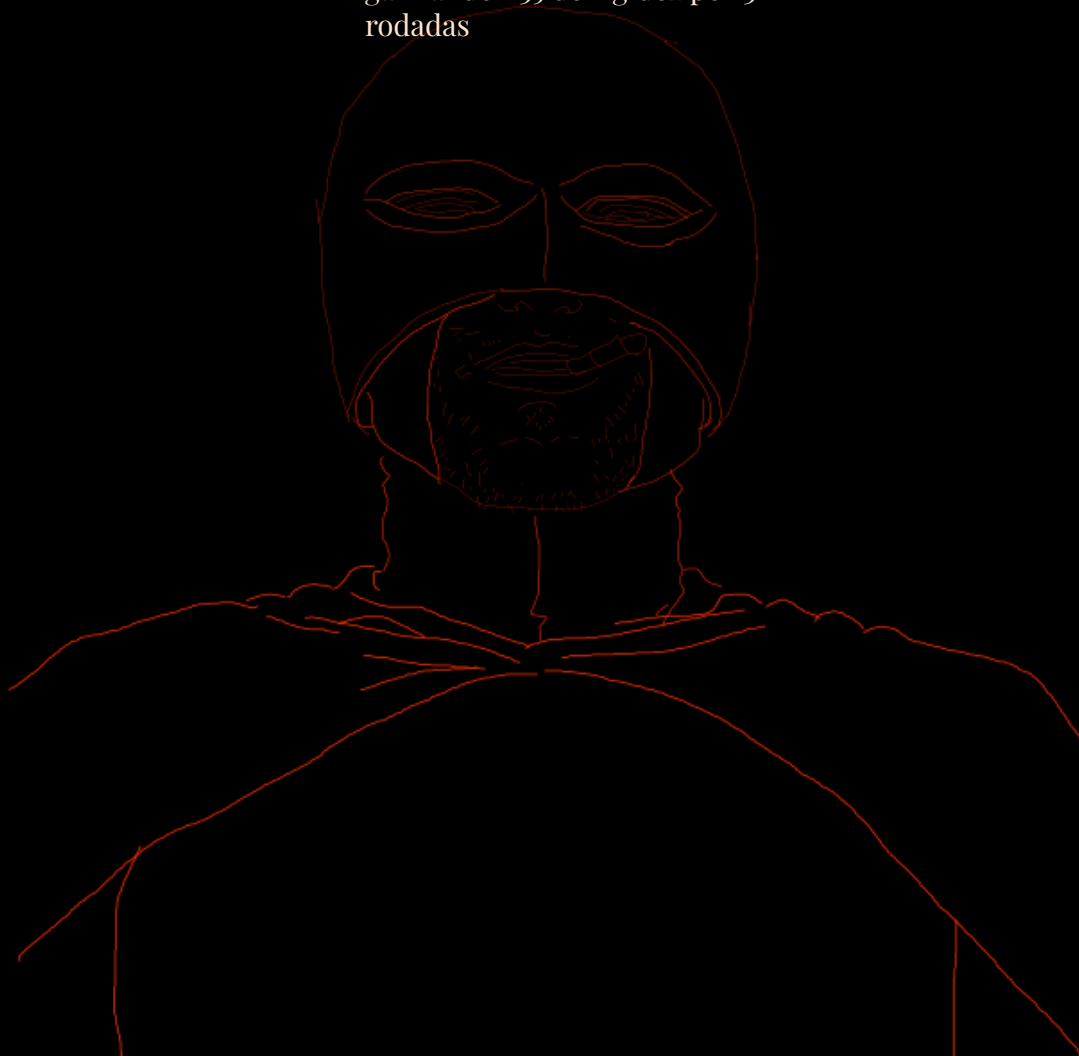
Objetos pequenos: 2d10+5

Objetos médios: 2d12+10

Objetos pesados: 2d20+10

Objetos estupidamente pesados: 9d20+20, crítico x3

Campos de força:
O Ferrocineísta pode gerar campos de força a sua volta, ele constantemente mantém um gerando sua defesa, porém ele pode amplificar esse campo se se concentrar, ganhando +35 de rigidez por 3 rodadas

Ação lendária: Devorador de sonhos:
O Ferrocineísta concentra seu poder em aumentar a gravidade em um ponto minúsculo, criando um mini buraco negro que atrai todos os alvos para si, os alvos em uma área de 20m precisam realizar um teste de força/velocidade com reflexo/atletismo de dificuldade 25, se falharem eles se aproximam 5m do buraco. O buraco negro dura 5 rodadas eseu dano é baseado na distância dos alvos, causando 10d20+50 em contato e -1d de dano para cada 5m de distância. O Ferrocineísta leva 1 rodada inteira para criar o buraco negro.

Sr. Tempo

Por um futuro melhor

Vida: 4000

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 15
Popularidade: 5
Poder: 25

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:5
Carisma: 10
Ciências:10
Ciências sociais: 10
Combate: 5
Conhecimento: 20
Crime: 5
Percepção: 20
Pilotagem: 10
Reflexo: 10
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

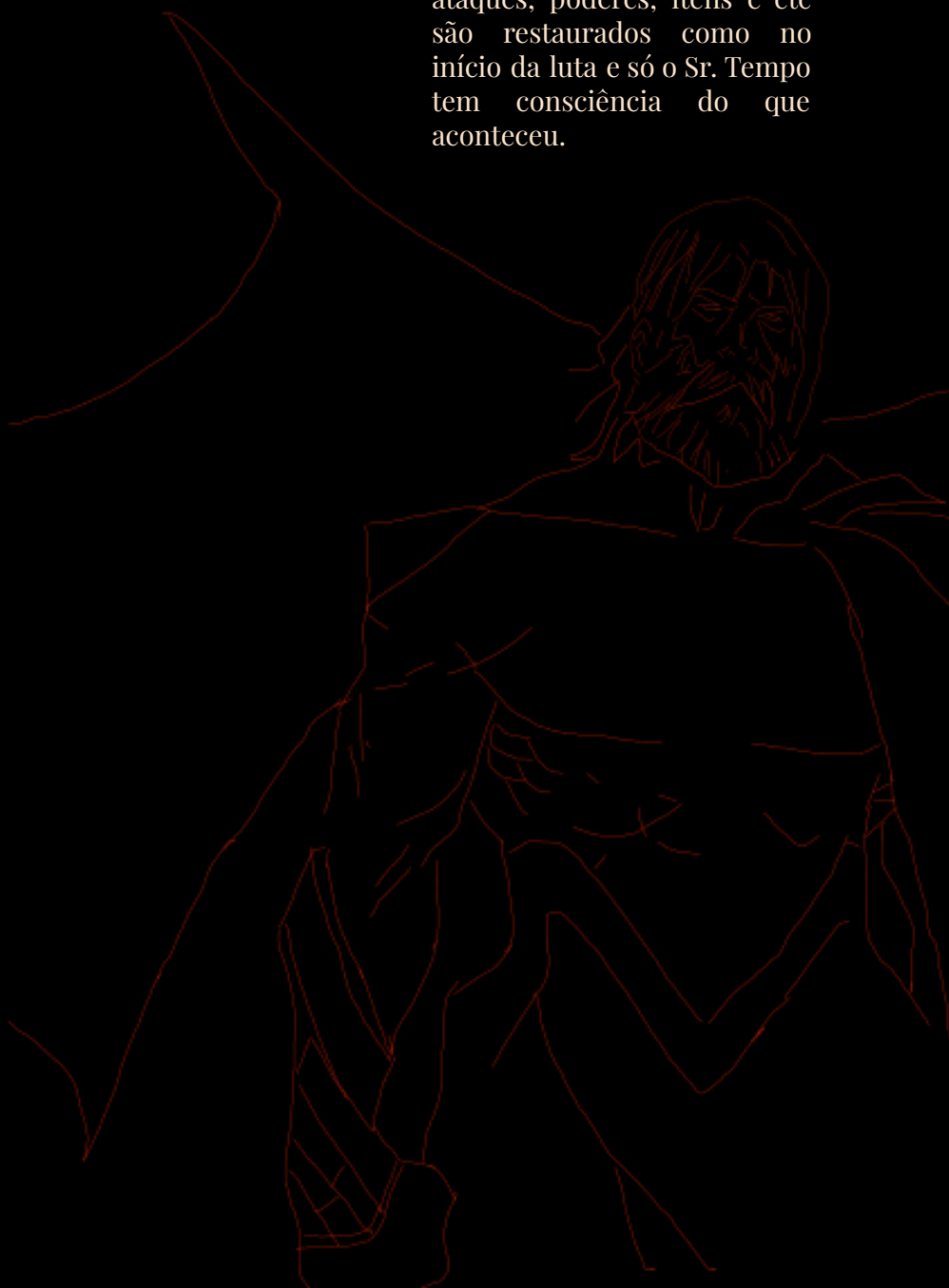
Ataques:

Análise temporal:
O Sr. Tempo pode ver o passado e o futuro, assim como os alterar, ele pode ver o futuro de uma luta recebendo +10 CA e 2 reações, além de sua reação de reflexo passar a somar com utilização de poder

O Viajante de reinos:
O Sr. Tempo compreende muito mais do que todos sobre viagem no tempo e viagem multidimensional, podendo voltar ao passado ou entrar em outras realidades, quando ele faz algum destes ele não pode ser ferido

Bifröst:
O Sr. Tempo pode adentrar novas realidades e trazer outras versões de si mesmo para o auxiliar, estas versões têm os mesmos pontos de atributo e talentos que ele, porém distribuídos de formas diferentes a escolha do mestre, assim como equipamento.
Alternativamente, ele pode trazer os alvos junto a si para uma outra realidade

Regulador do universo:
O Sr. Tempo pode parar o tempo por uma rodada, nesta rodada ninguém além dele pode agir, bem como todos seus ataques acertam. Sr. Tempo só pode realizar essa ação 2 vezes por combate

Ação lendária: saber tudo:
A qualquer momento o Sr. Tempo pode viajar no tempo para o início da luta, reiniciando ao estado base todos os participantes, todos ataques, poderes, itens e etc são restaurados como no início da luta e só o Sr. Tempo tem consciência do que aconteceu.

Combo

Ninguém treina como o Combo

Vida: 10000

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 15
Imortalidade: 15
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 15
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 20

Movimento: 18m

Ataques:

Aquecimento: Combo tem o poder de aquecimento, quanto mais tempo ele luta e se aquece mais forte ele se torna, para cada ataque ele ganha +10 de aquecimento, para cada crítico ele ganha +20, para cada ataque recebido ele ganha +5. Combo também pode se aquecer sozinho antes ou durante lutas, para cada rodada se aquecendo ele ganha +30 de aquecimento

50 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

75 de aquecimento: Combo ganha +3 em todos atributos

100 de aquecimento: Combo ganha +5 de acerto

150 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

175 de aquecimento: Combo ganha +2 em todos os atributos e uma reação

200 de aquecimento: Combo ganha +5 de acerto e dano

250 de aquecimento: Combo ganha mais uma ação principal

275 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

300 de aquecimento: Combo ganha +5 CA

350 de aquecimento: O crítico de Combo passa a ser x3

375 de aquecimento: Combo ganha +3d de dano

400 de aquecimento: Combo ganha +5 em todos os atributos

450 de aquecimento: Combo ganha mais uma reação e movimento

475 de aquecimento: Combo ganha +5 CA

500 de aquecimento: Combo ganha +10 de acerto e dano

550 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

575 de aquecimento: Combo ganha +3 em todos atributos

600 de aquecimento: Combo ganha +5 de acerto

650 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

675 de aquecimento: Combo ganha +2 em todos os atributos e uma reação

700 de aquecimento: Combo ganha +5 de acerto e dano

750 de aquecimento: Combo ganha mais uma ação principal

775 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

800 de aquecimento: Combo ganha +5 CA

850 de aquecimento: O crítico de Combo melhora em 3

875 de aquecimento: Combo ganha +3d de dano

900 de aquecimento: Combo ganha +5 em todos os atributos

950 de aquecimento: Combo ganha mais uma reação e movimento

975 de aquecimento: Combo ganha +5 CA

1000 de aquecimento: Combo ganha +10 de acerto

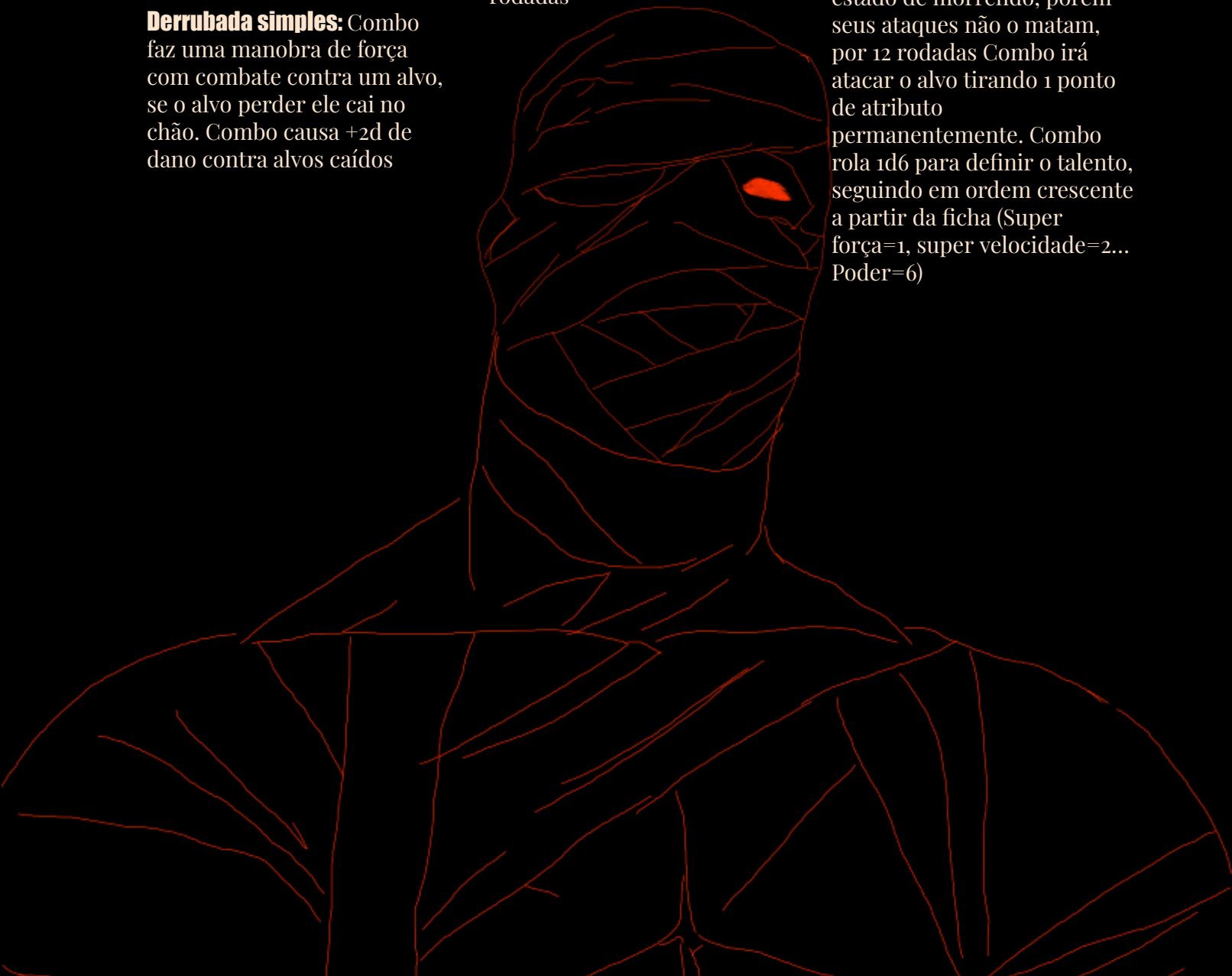
Sequência de socos simples: Combo dá uma sequência de socos em um alvo causando 4d10+20 de dano. Combo pode realizar dois ataques por rodada

Derrubada simples: Combo faz uma manobra de força com combate contra um alvo, se o alvo perder ele cai no chão. Combo causa +2d de dano contra alvos caídos

Técnica número 1: Combo pode gastar 300 de aquecimento para realizar um ataque que causa 6d20+70 de dano, crítico 20, x2

Técnica número 2: Combo pode gastar 500 de foco para realizar um ataque especial que não causa dano, mas se o alvo falha em um teste de atletismo+imortalidade de dificuldade 30 ele desmaia por 3 rodadas ou até alguém gastar uma ação para o acordar, assim levando 2 rodadas

Técnica número 3: Combo pode gastar 700 de foco para realizar um ataque especial utilizando poder+utilização de poder, esse ataque causa 500 de dano e seu crítico é em 20 e x3. O alvo pode rolar um teste de imortalidade+atletismo ou velocidade+reflexo para receber metade do dano, a dificuldade é 30

Ação lendária: Direitos humanos: Combo começa a atacar um alvo que já está no estado de morrendo, porém seus ataques não o matam, por 12 rodadas Combo irá atacar o alvo tirando 1 ponto de atributo permanentemente. Combo rola 1d6 para definir o talento, seguindo em ordem crescente a partir da ficha (Super força=1, super velocidade=2... Poder=6)

O Defensor

Esperança e heroísmo

Vida: 25000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 5
Popularidade: 20
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 25
Carisma: 15
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 20
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 50

Movimento: 30m

Ataques:

Símbolo da paz e esperança:
O Defensor é o maior símbolo de heroísmo do mundo, sua mera presença impede o crime. O Defensor é capaz de realizar um teste de popularidade+carisma para acalmar situações

O herói número 1:
O Defensor não utiliza armas, seus ataques desarmados causam 10d20+20 de dano, crítico em 19 e x3. Assim como a Guardiã ele pode utilizar o cenário para se armar, podendo atirar pedregulhos ou construções em alvos, causando 6d20+15 de dano, essa rolagem sendo feita com super força+armaria, crítico em 20 e x3

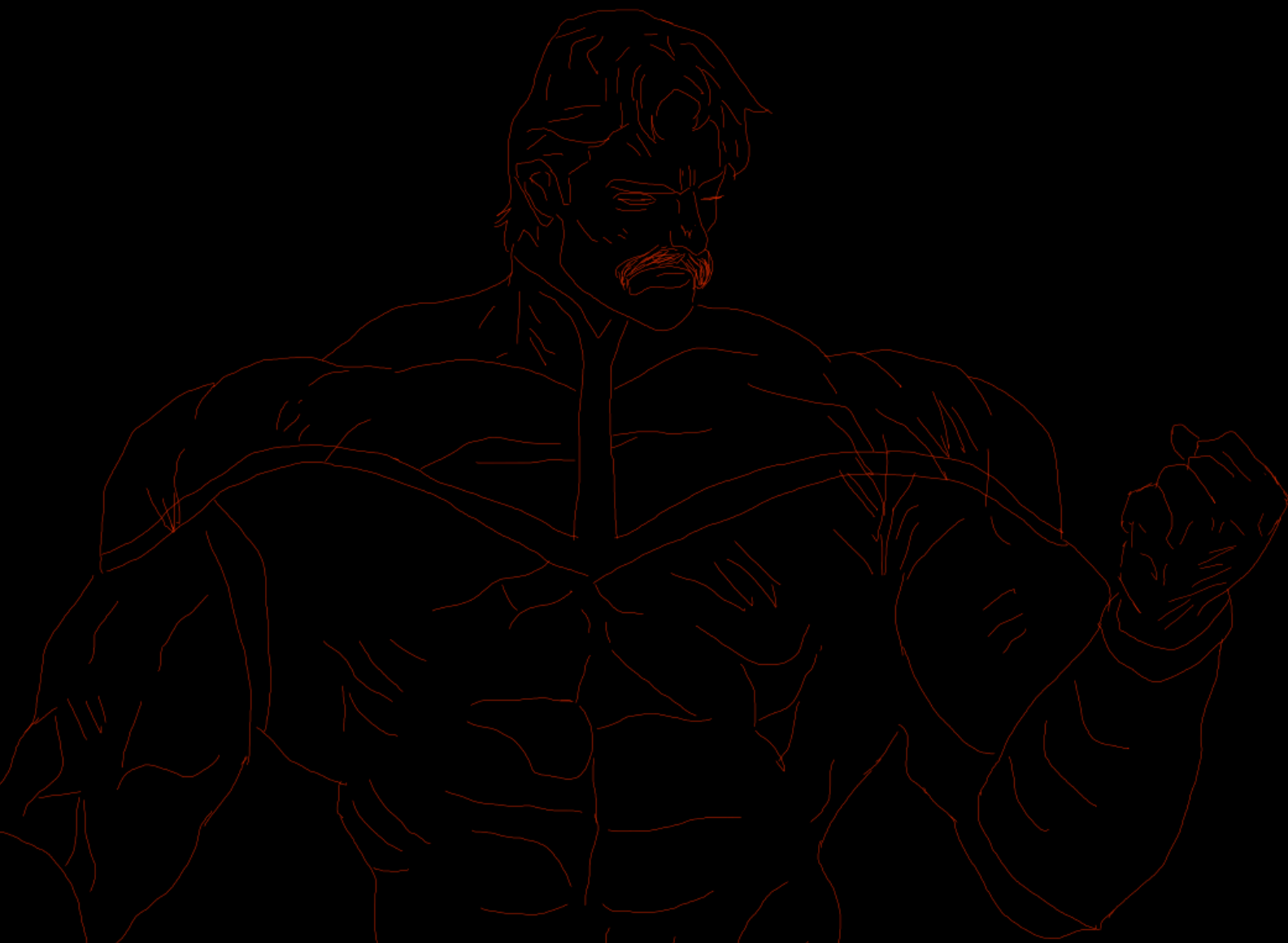
Bastião da segurança:
O Defensor é o único herói capaz de voar, com seu voo ele possui o dobro de movimento e pode isolar alvos do resto, criando uma situação de combate único entre os dois.

O lendário voo heróico:
O Defensor voa extremamente rápido, sendo capaz de atravessar construções facilmente. O Defensor pode realizar um ataque especial uma vez a cada 3 rodadas, colidindo em alta velocidade com um alvo em uma construção, causando 15d20+50 de dano

A barreira imóvel:
O Defensor pode realizar um teste de super força+atletismo contra um alvo para agarrar o alvo, o alvo agarrado não consegue atacar e nem se distanciar do Defensor

A visão da verdade:
O Defensor pode enxergar através de paredes, possibilitando ele a somar utilização de poder aos seus testes de percepção

Presença impactante:
O Defensor age duas vezes por rodada

Ação lendária: Queda orbital:
O Defensor pode voar com um alvo que esteja agarrado, o alvo não se solta até superar o Defensor em um teste de atletismo com força ou usando alguma habilidade coerente com a situação se o mestre permitir. O Defensor voa por até 5 rodadas com seu voo, para cada rodada ele aumenta 60m de altura, e a sua escolha ele pode disparar ao chão, causando 10d20+35 para cada 10m de altura percorridos.

OS VILÕES

Caras maus de verdade

Os vilões assim como os heróis são fichas de nível mais alto, melhor utilizadas como o ápice de uma missão, um grande chefão final para desafiar os jogadores. E assim como sempre, estas fichas são apenas uma base para o mestre, modificações e alterações são bem vindas se forem para tornar seu jogo mais interessante, nunca se trata de uma receita de bolo fixa!

Aditivado

Ele não é um herói secundário!

Vida: 200

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 3
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 6

Carga máxima: 5

Luz na escuridão: Um isqueiro dourado com cravejamentos de um dragão oriental

Movimento: 3m

Ataques:

Água e óleo:
Aditivado usa seu poder com utilização de poder para molhar um alvo com querosene, alvos molhados sofrem +5d de dano de fogo

Nuvem carmim:
Aditivado usa seu isqueiro para lançar uma linguada de fogo que causa 4d12 de dano, este ataque é feito com poder com utilização de poder

Acenda meu coração:
Aditivado foca suas chamas em um alvo, fazendo com que ele pegue fogo, o alvo passa a sofrer 2d10 de dano toda rodada, o fogo pode ser apagado com água ou rolando no chão

Travis

De olho no ouro

Vida: 270

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 8
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Vigilância opressiva:
Travis passa a enxergar pelos olhos de um alvo que ele tocar, a partir desse poder ele pode usar as seguintes habilidades:

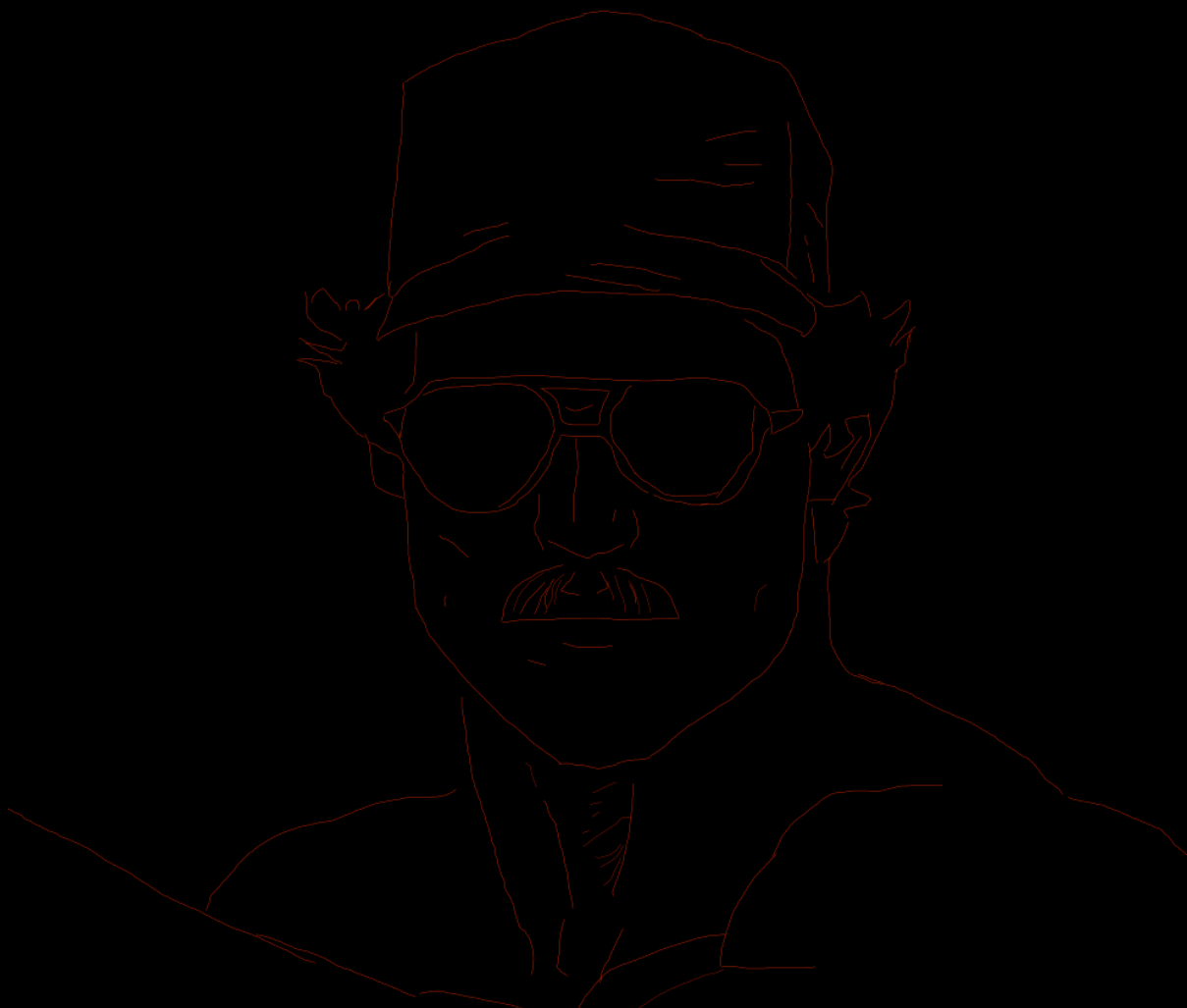
Movimentos previsíveis:
Travis realiza uma jogada de poder com percepção, se superar 20 travis prevê o próximo ataque do alvo, dando +5CA para um aliado e impossibilitando um acerto crítico

Conhecendo as fraquezas:
Travis procura nos olhares do alvo qual é seu ponto fraco, se seu teste de poder com utilização de poder superar a dificuldade de 20 Travis concede um bônus de acerto para todos aliados pela rodada equivalente a +5

Amigo da onça:
Travis pode entrar na visão de um aliado, auxiliando-o em combate, assim podendo realizar as seguintes ações:

De olho na bola:
Travis pode gastar sua ação para que o aliado tenha mais uma reação e +5 de acerto nessa reação

Central de controle:
Travis pode auxiliar seu aliado em um ataque, neste ataque especial o alvo do ataque não poderá reagir a não ser para esquivar ou realizar alguma reação especial

4 Olhos:
Travis dobra a percepção do aliado em que estiver enxergando pelos olhos

Peçonha

Não chegue perto

Vida: 400

Atributos:
Super força: 3
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: -5
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: -5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 8

Movimento: 3m

Ataques:
Peçonhento: peçonha pode liberar gases de formas diversas

Secreção dolorosa: Peçonha pode expelir um gás pelos seus poros em uma área a sua volta, o gás afeta todos que estiverem próximos de Peçonha

Disparo gasoso: Peçonha produz uma mucosa e pode cuspir ela

Rajada de gás: Peçonha produz gases e expele como fumaça em uma área

Sangue sujo: Peçonha pode imbuir seu sangue com toxinas, quando atacado essas toxinas afetam o atacante

Sonhos mortos: peçonha pode produzir gases, sendo:

Metano:
Causa efeitos inflamáveis, explosão causa 4d12+25 de dano em área

Amônia:
Causa efeito sonífero, se falhar em um teste dt 25 de imortalidade

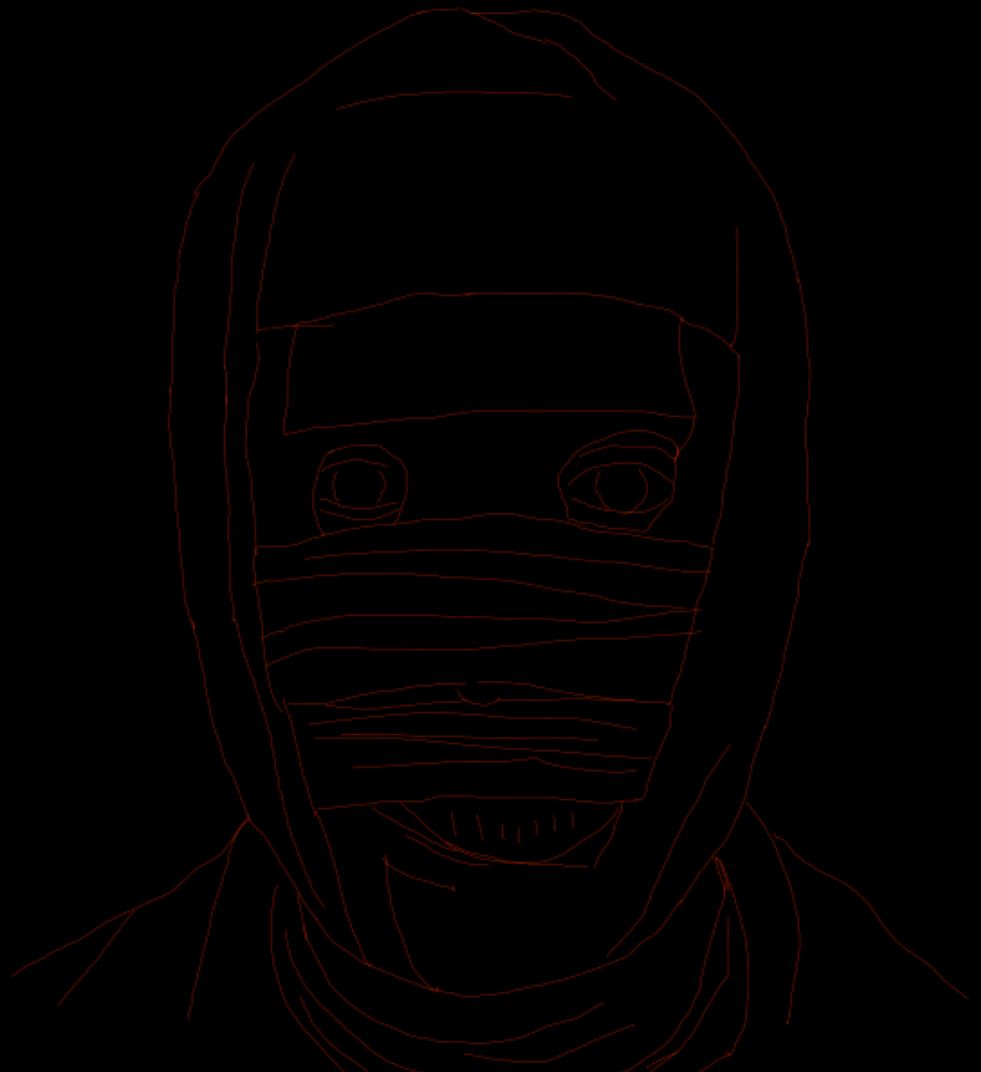
Mostarda:
Causa 1d8+15 de dano, deixa enjoado

Cloro:
Causa cegueira e se falhar um teste dt 10, fica enjoado

Sulfeto de Hidrogênio:
Ao longo do tempo causa 1d12 de dano

Butano:
Causa alucinações, Dt 20

Dióxido de carbono:
Torna mais difícil o acerto, -5 de acerto

Oxigênio:
Quando acumulado pode gerar uma explosão de dano equivalente a 1d20 por rodada de gás expelido

Contorcionista Vitória

Uma troca de ritmo

Vida: 250

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 8
Imortalidade: 2
Intelecto: 2
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 11m

Ataques:

Artes circenses: Vitória realiza uma série de golpes que causa 2d10 de dano

Anatomia estranha:
Vitória pode realizar uma reação especial usando velocidade com atletismo para se contorcer ao redor de um ataque, desviando de seu dano

Embaralhar sentidos:
Vitória realiza um teste de poder com utilização de poder contra conhecimento com intelecto de dois alvos, se Vitória suceder os dois alvos trocam de corpo. Os jogadores devem trocar de ficha durante 4 rodadas, além disso ambos terão -5 para ações de combate, para ações de conhecimento ou relacionadas à mente não há penalidade

Victor Aberração

"Sim Vitória..."

Vida: 500

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 0
Imortalidade: 12
Intelecto: -5
Popularidade: -5
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: -10
Ciências: -10
Ciências sociais: -10
Combate: 8
Conhecimento: -10
Crime: -10
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

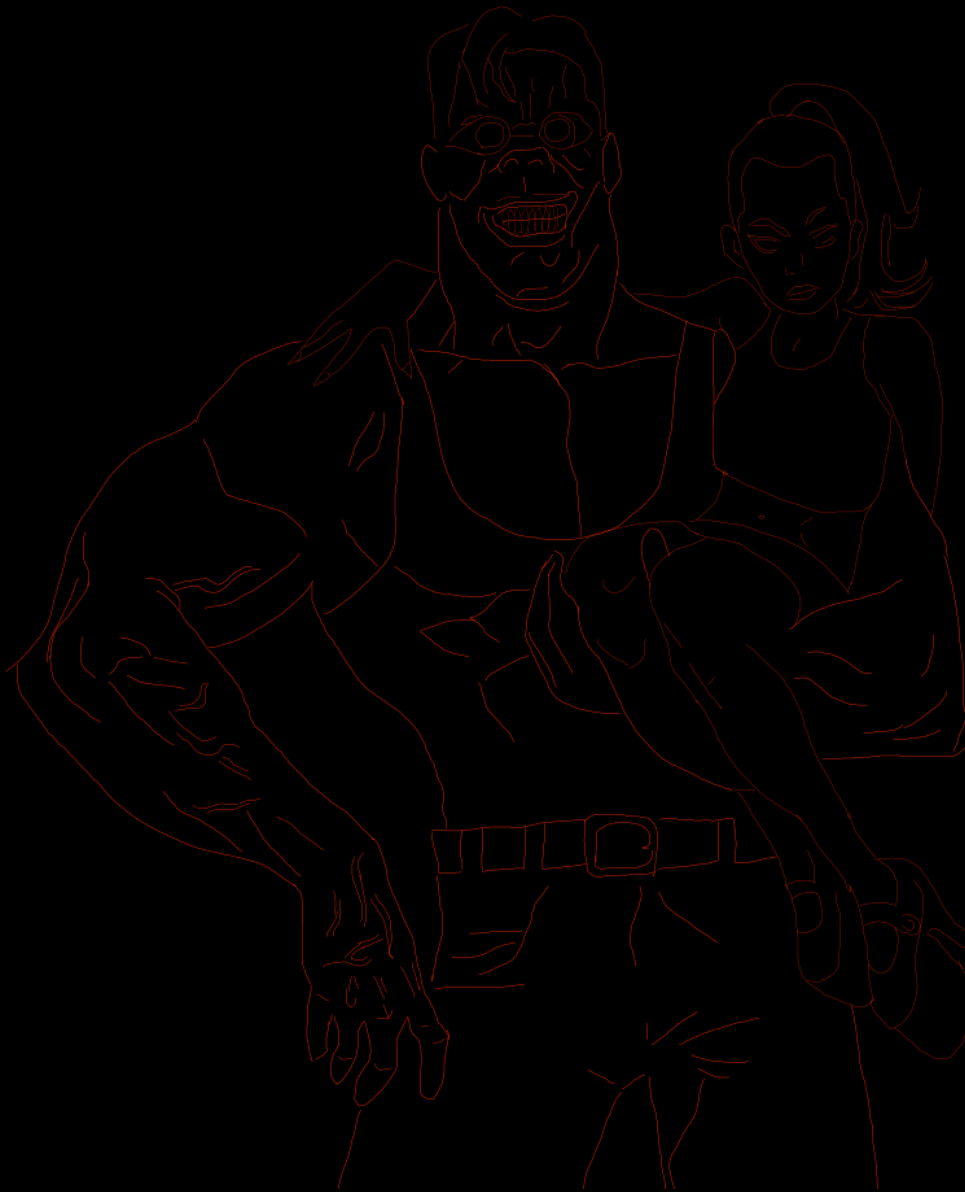
Movimento: 3m

Ataques:

Força estúpida:
Victor possui uma força anormal, seus ataques causam 4d20+15 de dano e seu crítico é x3

Humor aberrado:
Victor começa achar a luta divertida quando chega a 300 de vida, nesse estado ele seleciona um "amigo", este alvo passa a levar +2d de dano de Victor

Surpresa:
Victor revela o canhão em seu braço e dispara um explosivo que causa 6d20+25 de dano em uma área de 3m, todos alvos rolam um teste de velocidade com reflexo, aqueles que superarem ou igualarem 20 recebem metade do dano

Artes marciais:
Victor agarra um alvo com força e combate, se o alvo perder a disputa Victor começa a usá-lo de nunchaku, com seu nunchaku Victor pode realizar dois ataques que causam 3d12+10 de dano, o alvo sendo usado como nunchaku leva metade do dano e em seu turno pode tentar escapar usando força com combate

Poppa Russk

O que você falou!?

Vida: 650

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 2
Popularidade: 0
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 13

Poppa Russk's championship rings: 10 anéis que unidos formam "Poppa Russk", são considerados uma arma pesada que causa 3d20+10 de dano e seu crítico causa dano x3. Quando furtivo o dano aumenta em 2d. (os anéis só são considerados como uma arma quando usados juntos)

Movimento: 7m

Ataques:

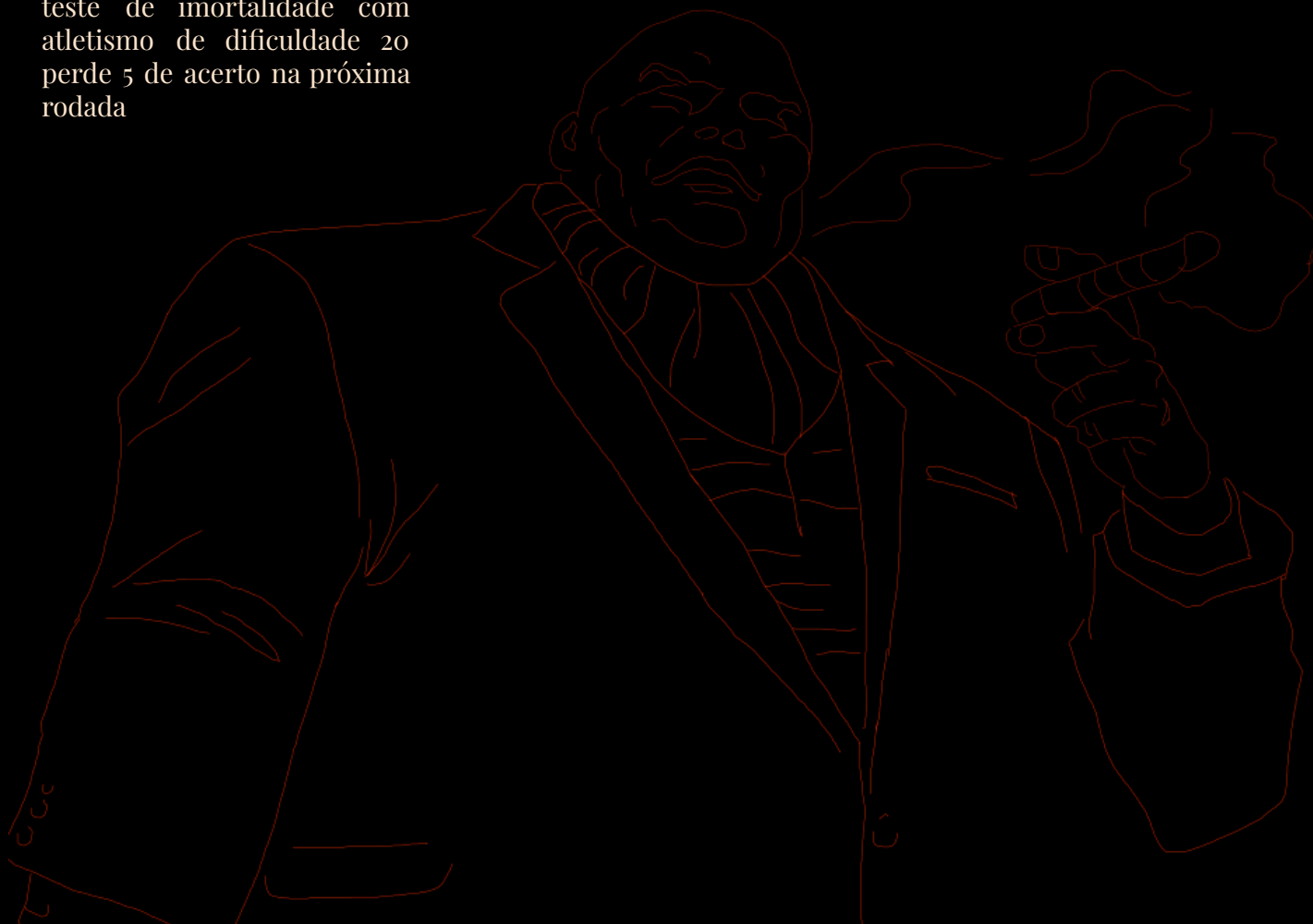
Fúria Implacável do Poppa:
Poppa Russk pode realizar dois ataques por rodada, porém o segundo golpe tem apenas metade dos dados de acerto e -5 de acerto, porém se acertar causa +2d de dano

Linguagem da dor:
Poppa Russk pode realizar um ataque especial a cada 3 rodadas que causa +2d de dano

Ódio velado:
Poppa Russk pode realizar mais uma ação e passa a causar +3d de dano quando sua vida chega a 30

Assassinato silencioso:
Poppa Russk causa +3d de dano e seu crítico é melhorado em 1 quando ele está furtivo

Pó de diamante:
Poppa Russk pode usar seu poder, transformando-se em poeira, neste estado ele recebe +5 de rigidez, além disso Poppa Russk pode ficar furtivo usando utilização de poder+poder, Poppa Russk também pode esgueirar-se por pequenas frestas e sufocar alvos, causando 2d10 de dano e se o alvo falhar um teste de imortalidade com atletismo de dificuldade 20 perde 5 de acerto na próxima rodada

A fraqueza secreta:
Poppa Russk passa a sofrer +2d de dano se for molhado enquanto está na sua forma de poeira

Earthbound Kraven

Rocha e aço

Vida: 800

Atributos:
Super força: 6
Super velocidade: -3
Imortalidade: 6
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 6

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: -5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 11

Carlson jr: Uma broca de mineração que causa 3d10 de dano

Armadura oceânica: Kraven é imune a cegueira, veneno e sangramento

Movimento: 1m

Ataques:

Manipulação de terreno:
Kraven pode manipular terra, dando os efeitos

Armadura de rochas:
Kraven recebe +5 CA e 15 rigidez por 2 rodadas, ele leva 4 rodadas a partir da que a armadura se quebrar para fazer outra

Lama nos olhos:
causa cegueira em um alvo que falhar um teste de reflexo com velocidade de dificuldade 15, leva 3 rodadas para poder realizar novamente

Muro de terra:
Kraven cria uma barreira em área que dá +30 de rigidez e tem 30 de vida

Afundar em terra:
Kraven faz um alvo afundar na terra, perdendo a ação de movimento, leva 1 rodada para se libertar, alvos que passarem um teste de atletismo com velocidade ou força não ficam presos

Escavador: Kraven cria um túnel, ficando protegido junto de um aliado por 1 rodada, leva 5 rodadas para poder realizar novamente

Lançamento olímpico:
Kraven atira uma pedra em alguém usando poder com armaria, causando 3d10+8 de dano

Deathlockjaw Graves

Cara feia e mal encarada

Vida: 500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 8
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Trambolho serrado: Uma espingarda serrada que causa 3d12+15 de dano

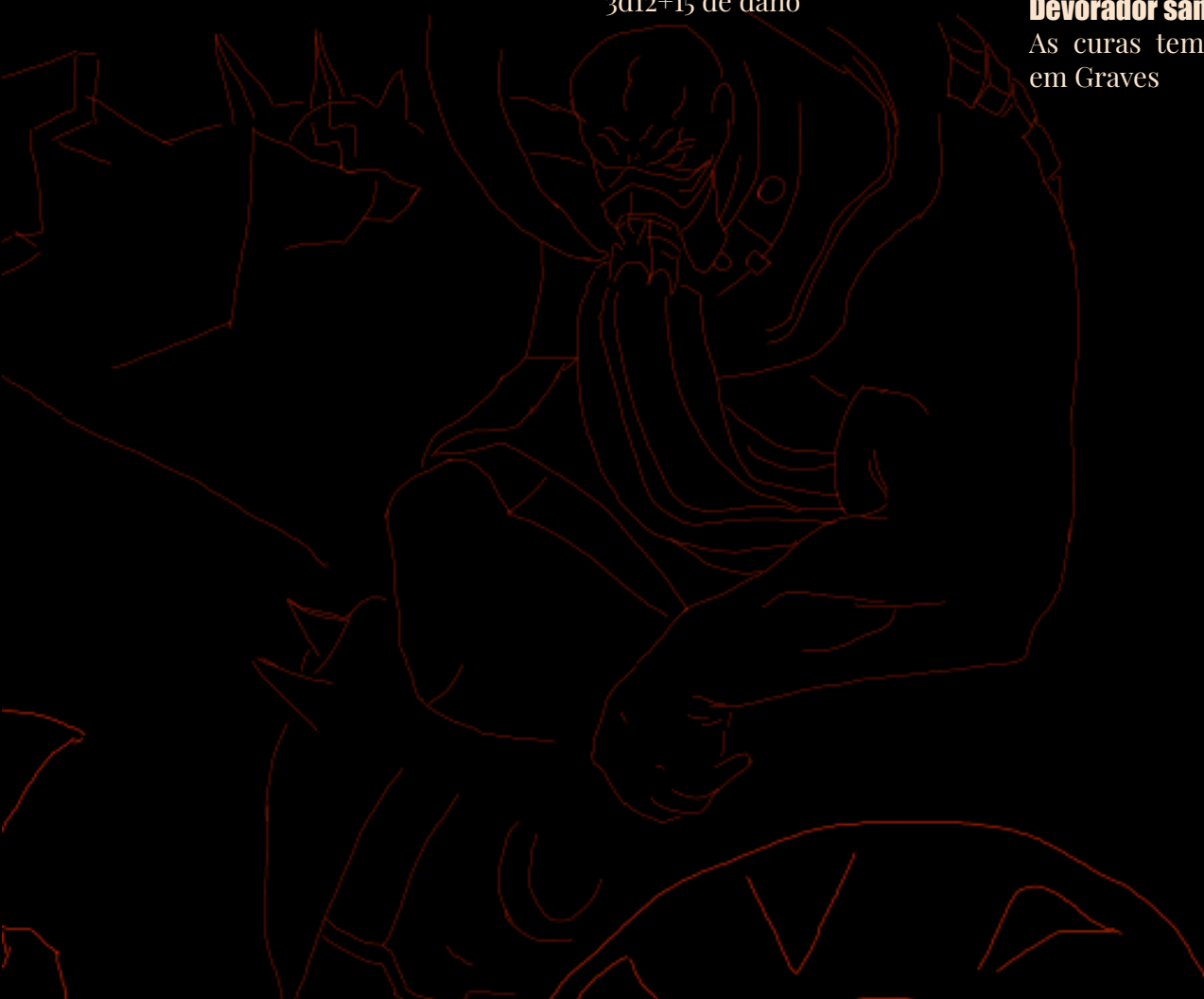
5 morfinas de veneno: Morfinas especiais que curam 3d20+35 de vida

Movimento: 3m

Ataques:

Cientista das ruas:
Uma vez a cada 3 rodadas Graves pode produzir uma morfina de veneno

Artes obscuras:
Uma vez por combate durante uma rodada todas as curas de Graves tem o valor máximo

Devorador sanguíneo:
As curas tem efeito dobrado em Graves

Ventania

Você não é como ele yo

Vida: 850

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 15
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: -30
Percepção: 5
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 5

Facas de arremesso: Facas de arremesso que causam 3d10 de dano

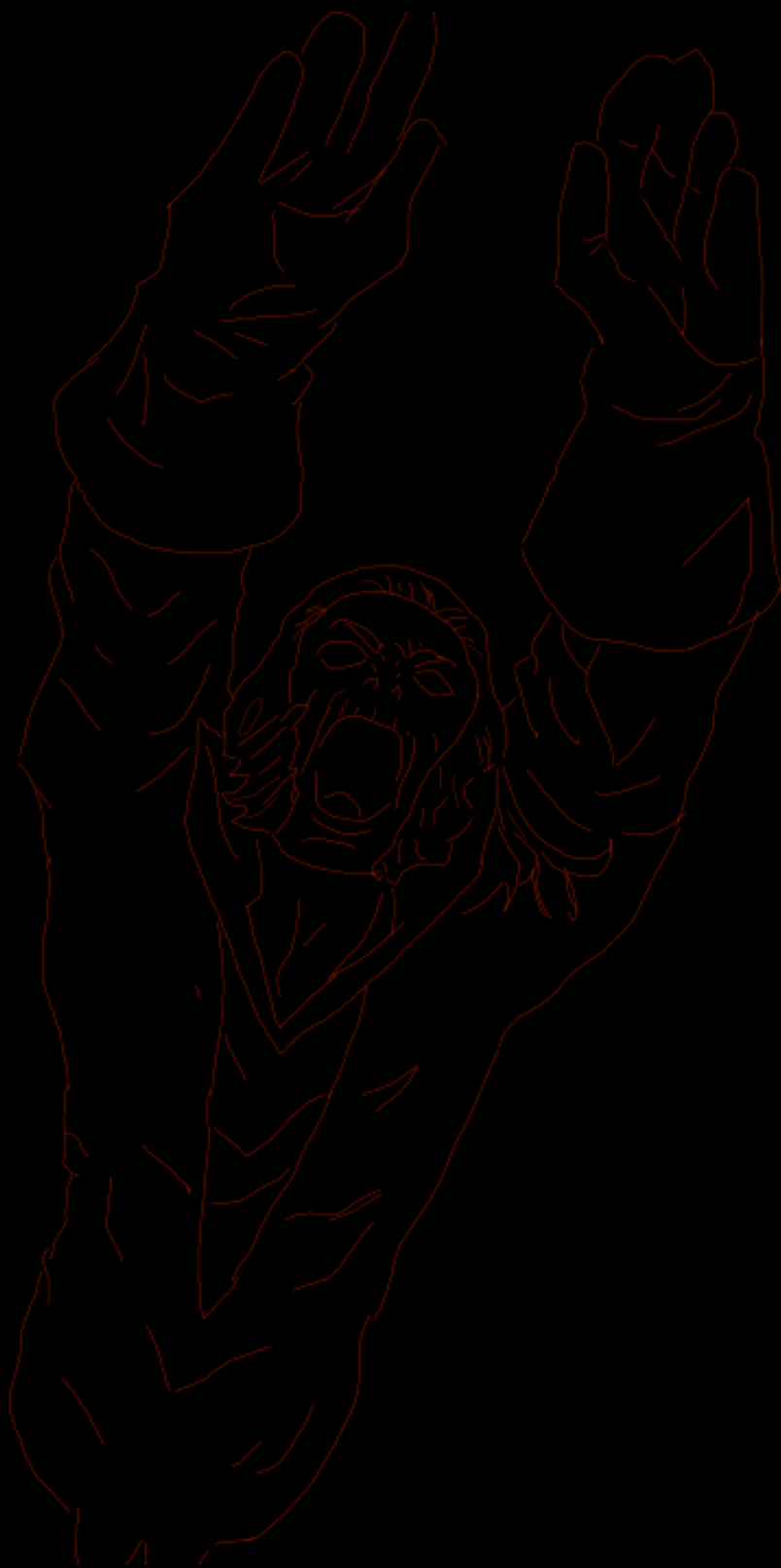
Movimento: 18m, 36m

Ataques:

O rei dos ares:
O Ventania é capaz de voar usando sua poderosa voz gritando em direção ao chão, seu movimento é dobrado ao voar

A poderosa voz:
O Ventania usa seu poder vocal para criar uma onda de choque usando poder com utilização de poder, causando 3d12+15 de dano duas vezes

Morte em queda:
O Ventania atira suas facas para cima, para cada 5m de queda elas dobram de dano, os alvos devem realizar um teste de reflexo ou percepção com velocidade para desviar das facas, a dificuldade é 20

O último voo do Ventania:
O Ventania se choca com toda velocidade em um alvo, causando 10d20+50 de dano

Multidimensional

Por onde tem andado?

Vida: 1000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 10

Catarina: Uma pá de guerra, causa 4d12+15 de dano

Movimento: 8m

Ataques:

Múltiplos ataques:
Multidimensional pode agir duas vezes por rodada e tem duas reações

Atrás de você:
Ataques pelas costas são considerados como críticos para o Multidimensional

Onipresente:
Multidimensional pode abrir portais em até 10m de si mesmo, ele pode criar até 6 portais ao mesmo tempo

Capturar e partir:
Multidimensional pode fechar portais em alvos, causando 5d20+10 de dano em alvos que falharem um teste de reflexo com velocidade de dificuldade 20

Realocar e devolver: Multidimensional tem uma reação extra em que usa poder com utilização de poder para reverter um ataque de volta em seu atacante

Técnica secreta: Queda infinita: Multidimensional prende um alvo entre dois portais em queda e depois faz com que ele caia, o dano é equivalente a 5d12+20 +1d para cada rodada caindo

Brainwave

Psicovilania

Vida: 2000

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:0
Carisma: 0
Ciências:0
Ciências sociais:0
Combate:0
Conhecimento:0
Crime:0
Percepção:0
Pilotagem:0
Reflexo:0
Utilização de poder: 20

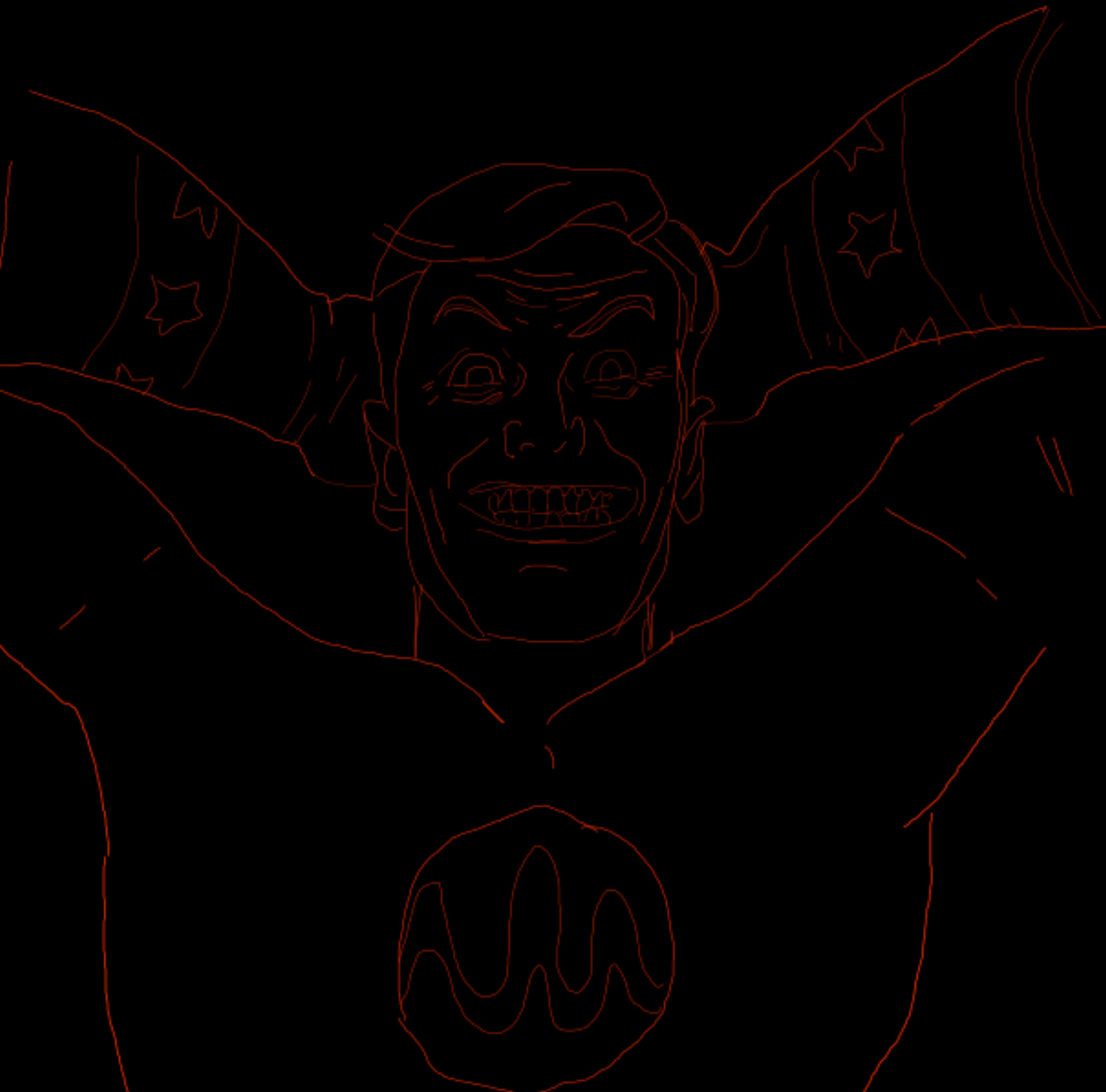
Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Controle Mental:
Brainwave pode controlar a mente de até 2 alvos que falharem um teste de intelecto+conhecimento contra o poder+utilização de poder dele. Os alvos são controlados até receberem 50 de dano ou passarem 3 rodadas

Ruído branco:
Brainwave causa uma perturbação mental em um alvo, o alvo perde a reação e 5 de CA

Castelo mental: Brainwave cria uma ilusão em massa, todos os alvos em um raio de 15m entram em transe e lutam contra uma ilusão de um herói, se morrerem na ilusão eles tem uma lesão cerebral morrem na vida real.

O Monte dos mil

União traz a força

Vida: 3000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 8
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: -50
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 200

Movimento: 3m

Ataques:

Força popular:
O monte dos mil é composto por mil membros, no entanto sua força vem a partir puramente da união, então sua ficha é considerada como uma só levando em conta todos os mil membros

Sobrecarga:
O monte dos mil sobrecarrega inimigos, ataques vindos de toda direção desorientam os sentidos dos inimigos, todos que falharem um teste de intelecto+percepção ou velocidade+reflexo ou força+combate perdem sua reação pelas próximas 3 rodadas

Avalanche de sopapo:
O monte dos mil pode realizar 4 ações por rodada e seu ataque causa 2d10+5 de dano

Mãos demais:
O monte dos mil pode realizar um teste de força com combate para agarrar todos os alvos de uma área de 10m, os alvos agarrados tem -2 de acerto e CA

Roberto

É o nome real dele

Vida: 2000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: -5
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: -10
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: -5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Conduíte sobrecarregado:
Roberto pode receber pontos de energia realizando algumas ações, outras ações gastam estes pontos

Zap:
Roberto pode realizar dois ataques usando poder+utilização de poder por rodada, cada ataque causa 4d12+15 de dano e lhe dão 1 ponto de energia

Translocação energética:
Roberto pode gastar 4 pontos de energia para se teletransportar para uma fonte de energia próxima, não recebendo dano. No entanto Roberto não pode utilizar essa habilidade se não houverem fontes de energia ou se ele não tiver os pontos necessários

Sobrecarga:
Roberto pode absorver a energia de todos os aparelhos eletrônicos a sua volta, recebendo 6 pontos de energia

Descarga elétrica:
Roberto pode gastar 2 pontos de energia para melhorar seu próximo zap, ele passa a causar +2d de dano e se o alvo falhar um teste de imortalidade+atletismo de dificuldade 15 o alvo perde 5 de acerto no próximo ataque

Trovões, raios e relâmpagos:
Roberto pode gastar todos seus pontos de energia para causar uma grande explosão de energia, causando 1d20 de dano para cada ponto de energia utilizado

Sebastião Cop-IV

Contra seu criador

Vida: 1300

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 10
Popularidade: 10
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 0
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 10
Combate: 0
Conhecimento: 10
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 10
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

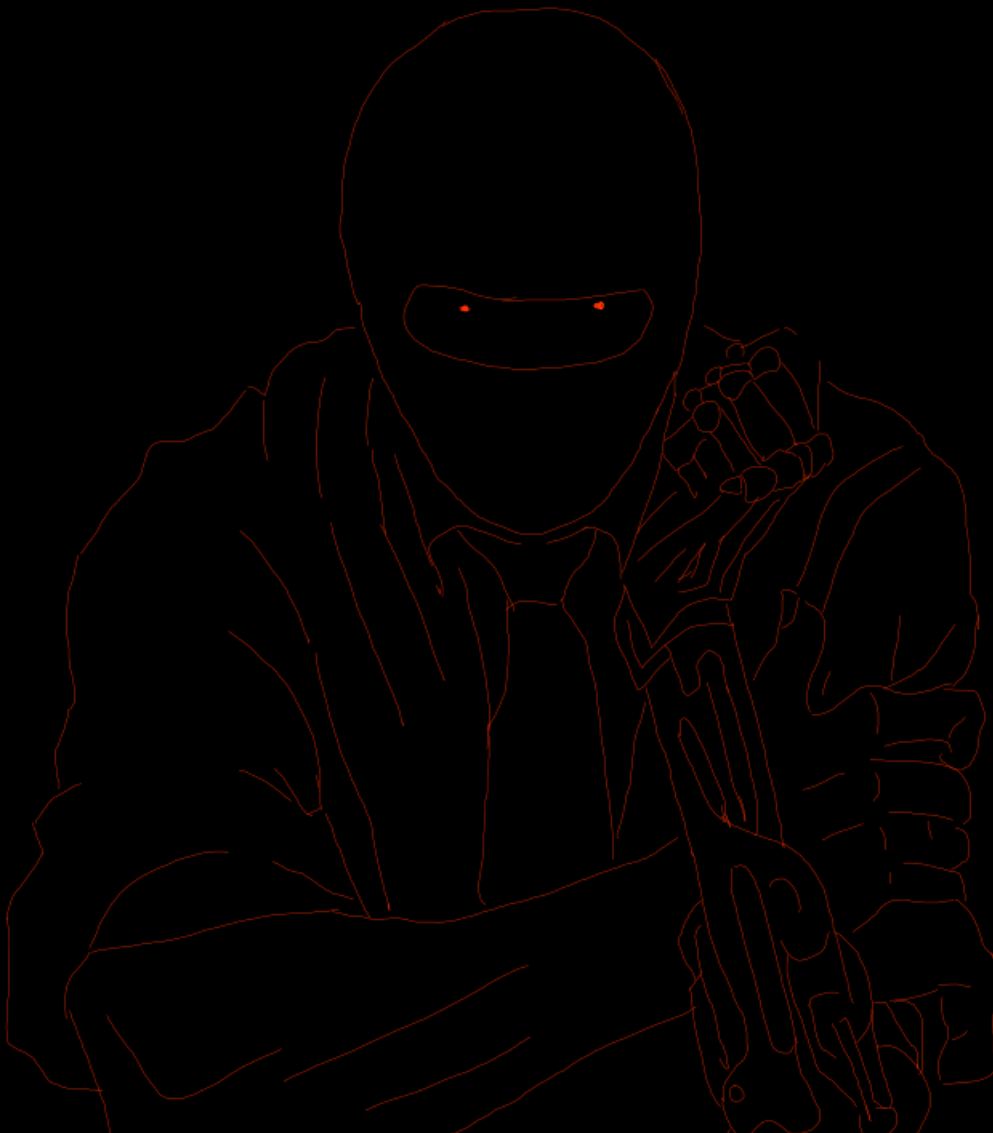
Movimento: 3m

Ataques:

Líder de gangue: Sebastião não luta limpo e muito menos com as próprias mãos, sebastião pode convocar neuromaníacos para lutar ao seu lado, a ficha dos neuromaníacos é equivalente a uma ficha de "braço direito do chefe" no capítulo de fichas adicionais

Líder carismático: Sebastião pode influenciar seus servos a receber ataques direcionados a ele com um teste de popularidade com carisma

Senhor robô: Sebastião convoca uma série de robôs a lutar do seu lado, os robôs tem 100 de vida e seu ataque causa 4d12+10 de dano, seu ataque é rolado com a popularidade com carisma de Sebastião

O chefe comanda: Recompensa pela cabeça: Sebastião seleciona um alvo para ser foco dos ataques, além disso, contra esse alvo seus servos têm uma melhoria em seu crítico equivalente a 3

O Panteão

Honra e sangue

Vida: 3000

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências:0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 10
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 15
Correntes da perdição: Lâminas presas em correntes, causam 2d12+15 de dano e dão dois ataques

Caestus sanguinário: Soqueiras enormes com espinhos, causam 4d20+30 de dano, crítico x3

Lança devoradora: Uma lança dourada invocada pelo Panteão, causa 2d12+20 de dano ignoram 10 de rigidez, crítico x4

Movimento: 8m

Ataques:

Queda dos céus: O Panteão se lança ao céu e cai como um meteoro, causando 4d20+35 de dano em área, o dano pode ser reduzido à metade com um teste de imortalidade+atletismo ou de dificuldade 15 ou reduzido a zero por um teste de velocidade+reflexo de dificuldade 20

Personificação divina: O Panteão ganha poderes divinos diversos por 2 rodadas, ele só pode usar esta habilidade novamente depois de 4 rodadas

Modelo hades: as correntes ganham um terceiro ataque e seu crítico se torna x3

Modelo Odin: A lança ganha mais dois projéteis

Modelo Ogum: Os caestus se tornam um grande escudo, recebendo 100 de rigidez e dobrando o CA pela rodada

Magma Joebilly

O homem do Oeste

Vida: 3500

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 15
Carisma:
Ciências:
Ciências sociais:
Combate: 15
Conhecimento:
Crime: -30
Percepção: 10
Pilotagem: -30
Reflexo:
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 23m

Maggie: Uma alabarda estupidamente pesada que causa 5d20+15 de dano, crítico em 19, x3

Movimento: 11m

Ataques:

Sobrecarga de violência: Magma Joebilly pode realizar duas ações por rodadas

Coice traiçoeiro: Magma Joebilly realiza um ataque especial que causa 2d10 de dano e se o alvo falhar um teste de imortalidade+atletismo de dificuldade 20 fica atordoado perdendo 5 de CA

Controle de Magma: Magma Joebilly pode transformar pedra e terra em magma usando seu poder+utilização de poder, estes ataques especiais podem ser usados uma vez a cada 2 rodadas

Espirro de Magma: Magma Joebilly joga magma nos inimigos em uma área cônica de 5m a sua frente, causando 4d12+20 de dano

Meteoro de Magma: Magma Joebilly joga um grande pedregulho de magma em um alvo, causando 5d20+30 de dano

Rio de magma: Magma Joebilly cria um mar de magma a sua volta, por 3 rodadas quem estiver em cima dessa área recebe 3d12+10 de dano

Big Thomas

Ultra violência imparável

Vida: 10000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 10
Imortalidade: 20
Intelecto: -5
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 20

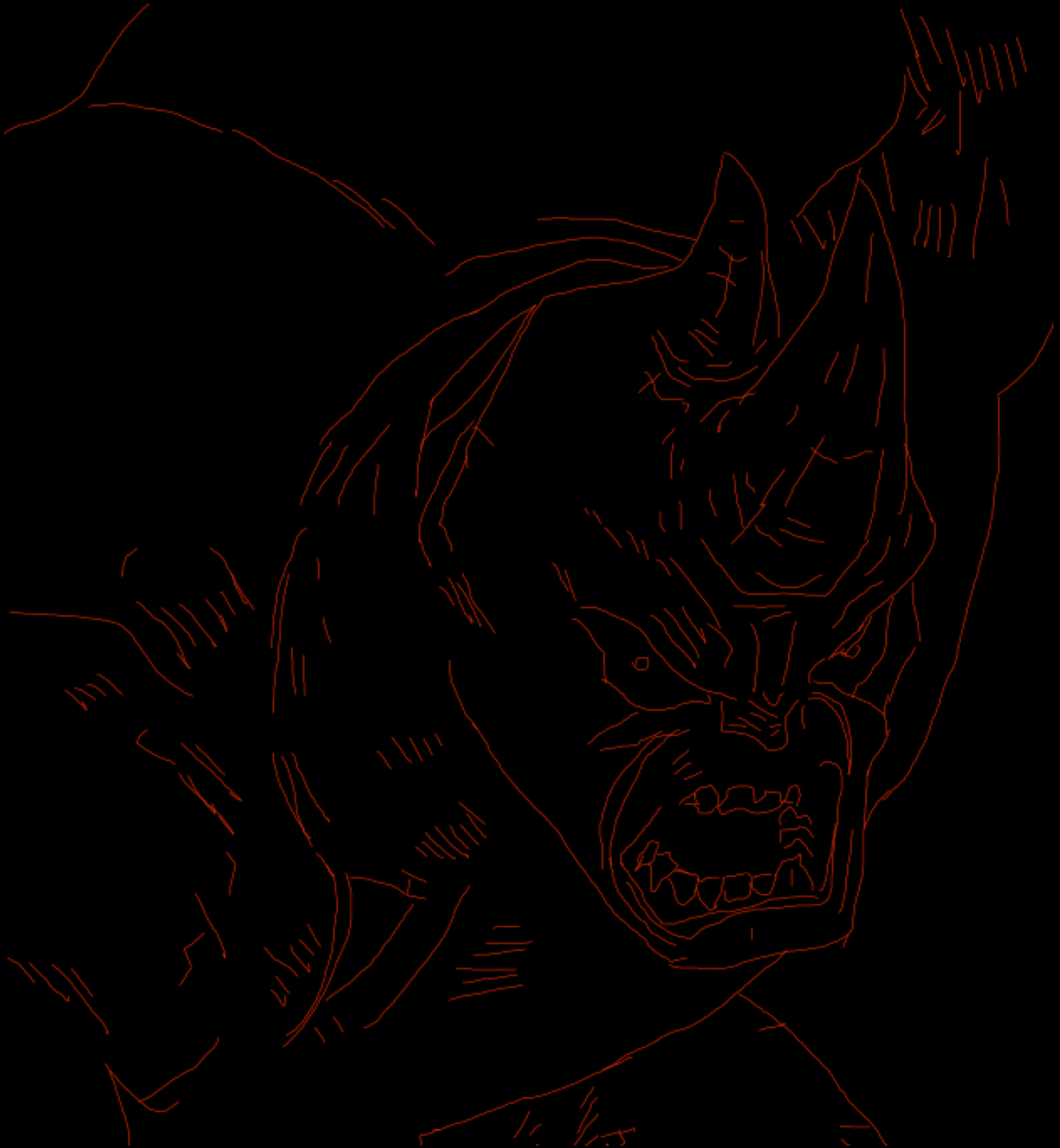
Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 20
Movimento: 13m

Ataques:

Fúria implacável:
Big Thomas se torna mais poderoso quanto mais furioso está, seu dano base é 8d20+40 de dano, crítico x3, podendo dar dois ataques por rodada. Quando Big Thomas está com metade de sua vida ou menos ele passa a causar +8d de dano e seu crítico se torna x4, mas ele passa a atacar apenas uma vez por rodada

Brutamontes imperdoável:
Big Thomas pode uma vez a cada 2 rodadas somar seu atletismo no acerto de um ataque, esse ataque também soma +30 de dano se acertar

Objeto imparável:
Big Thomas começa uma corrida brutal, todos em seu caminho realizam um teste de velocidade+reflexo de dificuldade 20, se passarem são empurrados para o lado caindo no chão e recebendo 50 de dano, porém os que falharem são atropelados e recebem 250 de dano e quebram alguns ossos, recebendo +5d de dano para o resto do combate

FICHAS ADICIONAIS

Não menos importantes

As fichas adicionais são um recurso para facilitar a rotina do mestre, fichas de capangas sem nome, heróis menos relevantes, animais, civis e etc. Estas são fichas genéricas que podem ser adaptadas para se encaixar em qualquer situação, são fichas menos poderosas para serem combatidas ao longo de uma missão, podem ser um desafio extra ou uma canseira extra até o grande chefão.

Capangas

Uma pedra no sapato!

Vida: 30-100

Atributos:
Super força: 0-3
Super velocidade: 0-3
Imortalidade: 0-3
Intelecto: 0-3
Popularidade:0-3
Poder: 0-3

Invulnerabilidade (CA):10-15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 3
Atletismo: 3
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 3
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 3
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

Arma leve, pesada ou média, sem modificação

Movimento: 3m

Ataques:

Chamar reforço: O capanga chama reforços, trazendo 1d4 novos capangas sem habilidades para a luta

Jogo sujo: Quando a luta tem 3 ou mais capangas participando eles podem fazer um golpe em sinergia, agarrando um alvo com força+combate e causando +2d de dano

Braço direito do chefe

Esse sabe das coisas

Vida: 100-300

Atributos:
Super força: 3-6
Super velocidade: 3-6
Imortalidade: 3-6
Intelecto: 0-6
Popularidade: 0-6
Poder: 0-3

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 2
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 8

Arma leve, média ou pesada

Morfina

Movimento: 6m

Ataques:

Segundo em comando: O braço direito do chefe pode ordenar capangas a atacar, os capangas pela rodada recebem +3 de acerto

Livro em branco: O mestre pode selecionar duas habilidades padrões ou um poder para o braço direito ter

Herói em formação

O melhor do top 50...000

Vida: 100-300

Atributos:
Super força: 2-5
Super velocidade: 2-5
Imortalidade: 2-5
Intelecto: 0-5
Popularidade: 0-5
Poder: 2-5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 7
Kit médico
3 sedativos

Movimento: 6m

Ataques:

Treinado para isso: O herói em formação tem 2 habilidades básicas e um poder à escolha do mestre

Protetor do povo: O herói em formação recebe uma reação extra se houverem civis por perto ou se estiver defendendo a lei

Civil comum

Absolutamente ordinário

Vida: 5

Atributos:
Super força: 0-1
Super velocidade: 0-1
Imortalidade: 0
Intelecto: 0-1
Popularidade: 0-1
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA):5
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 3

Movimento: 3m

Ataques:

Soco:
Um soco destreinado que causa 1 de dano

Animais

A fúria da natureza

Vida: 10-300

Atributos:
Super força: 1-6
Super velocidade: 1-6
Imortalidade: 1-6
Intelecto: 1-6
Popularidade: 1-6
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 5-15
Rigidez: 0-5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5-10
Conhecimento: 0
Crime: 5-10
Percepção: 5-10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5-10
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5-15

Movimento: 3-13m

Ataques:

Morder: Se for coerente com o animal escolhido, o animal tem uma mordida que causa 2d10 de dano +1d6 de sangramento por 2 rodadas

Pisotear: Se for coerente com o animal escolhido, o animal pode correr esmagando o que tiver pelo caminho, causando 3d12 de dano e se o alvo falhar um teste de velocidade+reflexo cai no chão e gasta a ação de movimento para se levantar

Veneno: Se for coerente com o animal escolhido, o animal cospe veneno, seu ataque passa a causar envenenamento que causa 1d10 de dano por 5 rodadas ou até usar antiveneno

Voador: Se for coerente com o animal escolhido, o animal voa, ganhando +5m de movimento

Garras afiadas: Se for coerente com o animal escolhido, o animal tem garras afiadas que causam 2d8 de dano +2d6 de dano de sangramento por 4 rodadas ou até usar um sedativo/morfina/kit médico

Força selvagem: Se for coerente com o animal escolhido, o animal tem músculos poderosos, seu ataque causa 2d20+5 de dano

Cauda: Se for coerente com o animal escolhido, o animal pode realizar um ataque adicional com sua cauda que causa 1d6 de dano

Agarrar: Se for coerente com o animal escolhido, o animal pode realizar um teste de força+atletismo contra um alvo, se o animal vencer ele começa a sufocar o alvo, para cada ponto em imortalidade do alvo o animal leva mais uma rodada para o desmaiar

FICHA

FICHA DE PERSONAGEM HEROVERSO

DADOS BASE

Nome			
Vida		Invulnerabilidade	
Banco		Rigidez	

ATRIBUTOS

Super Força		Inteligência	
Super Velocidade		Popularidade	
Imortalidade		Poder	

TALENTOS

Armaria		Atletismo		Ciências Sociais	
Ciências		Carisma		Percepção	
Conhecimento		Crime		Pilotagem	
Combate		Utilização de Poder		Reflexo	

COMBATE

Nome	Descrição	Resumo

INVENTÁRIO

Capacidade Máxima	

HEROFRENIA

ELEGIA
AMOR
SANTOS

IGOR

Quando as quatro partes deste casulo se quebrarem você cairá na toca do coelho

Você sobreviverá.

Junte seus desejos.

O flutuar de uma borboleta é real?

Termine com tudo isso

me diga a resposta:

Quem é Igor?

ELEGIA

Se pudesse, gostaria que me ouvisse agora

nas noites tua falta é mais intensa

de teu afago e presença

a falta de teu abraço e bença

Se pudesse, te pediria para me olhar agora

que pudesse enxugar minhas lágrimas

e entendesse o que sinto

Se pudesse, seria como você

como todos esperam, mas tão pouco sinto ser

se pudesse

se pudesse

quanto mais penso mais sinto falta

me sinto como um buraco

eu trocaria de lugar com você,

se pudesse

Eu realmente sou o pior. o que poderia fazer? mesmo se realmente tivesse como me consertar, eu não mereço mesmo. Seria só mais uma pessoa horrível ouvindo que não deveria me cobrar tanto, mas está errado, eu preciso mesmo ser melhor, eu sou ruim, eu sou uma pessoa ruim, por que não enxergam isso? Talvez eu só não queira aprender a achar que não sou, aprender a achar que ser como eu é okay

Queria que lesse meus poemas e me dissesse quanto orgulho sente

que enxugasse meus olhos e entendesse tudo de repente

mas o tempo te levou a frente

A elegia que me resta significa o amor que sinto

o que seria saudade

se não o amor proliferando mesmo após o fim

[Elegia- Sentimento de perda e saudade, poema lírico de conteúdo melancólico—E]

Nos últimos dias tem sido difícil dormir

o cansaço apesar de consistente

se mostra ineficiente

De todos os lugares

o que mais me fere é o lar

sozinho nestas noites é quando posso pensar

em como não me encaixo

como não pertenço

e como não sou o que penso

Nestas elegias posso ser honesto

com minhas lágrimas postas

não há o que me dar as costas

os sonhos que abandonei

os amores que não amei

a vida que entreguei

Para que pudesse suprir o seu lugar

tive que me sacrificar

mesmo que me doa este fardo, ainda sinto pesar

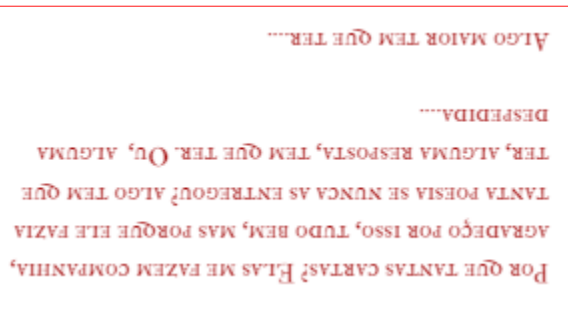
do luto que não posso lhe entregar, pai

A tristeza que me causa saber que estes textos nunca lerá

que Leila nunca conhecerá

que ao meu lado nunca estará

Por que tantas cartas? Elas me fazem companhia, agradeço por isso, tudo bem, mas porque ele fazia tanta poesia se nunca as entregou? Algo tem que ter, alguma resposta, tem que ter. Ou, alguma despedida....

Algo maior tem que ter....

Vivo em meu próprio mundo, eu percebo

como as pessoas não enxergam da mesma forma que eu

como as pessoas enxergam eu da mesma forma

Me acostumei a ser diferente, mesmo que me doa sempre ser o mesmo

nem sempre posso ser eu mesmo, eu entendo

me revolta e me agride, mas é a forma

como tudo sempre segue

eu já espero

As pessoas não sentem como, não amam como eu

não me entendem, não me amam

me sinto solitário, vivendo em um mundo só meu

que me afasta de todas as outras pessoas

um mundo do vazio que cresce em mim

que um dia me consumirá também

O buraco dentro de mim que se aprofunda toda vez que uma parte de mim se vai

buraco dentro de mim que atrai todo resto

que um dia eu cairei dentro

Tudo que me torna eu me afasta de tudo que tornam as outras pessoas

tudo que me afasta me torna menos eu

A solidão da mediocridade, meu medo de não ser nada

correr atrás do que não posso

dias acordando cedo, práticas em dias livres, perseguir o que não consigo

minha mãe diz que eu estou exausto, essa é a parte que instabilidade se encontra com talento

cobrança, práticas em dias livres, treinar sozinho, a busca por relevância, o medo do esquecimento

orgulho tolo, não me veem, me fez conhecer a perda, eu não lido bem com essas

Emoções acumuladas, escondo minhas emoções, nunca me expresso, "homens nunca devem mostrar sentimentos", ser sensível nunca ajudou

essa é a parte que perco a mim só por prática

perseguir o amor, compensação demais

coisas que aprendi sozinho

"Não siga esse caminho"

"Não siga esse caminho"

"Não siga esse caminho"

Problemas com amor, uma criança que nasceu acostumada

se eu chorasse me mandariam não ser fraco

Buscando o amor, raramente simpatizam com meu satisfazer

acostumado a não me expressar, esconder minhas emoções, ser sensível nunca ajudou

perseguir relevância

me ensinou perder, não lido bem com isso

Quem liga se seu coração é de ouro, se seus olhos veem beleza, sua mente é maravilhosa

homens adultos, com problemas repetidos

Meu irmão, em algum momento sei que lerá

eu sinto muito por tudo que virá

a solidão que deixarei e os sonhos que quebrei

Falo pouco demais sobre você em meu tempo

de como me transforma e faz parte de quem sou

de como me muda e parte minha alma te deixar

Falo pouco demais de como te amo e como é

deveria escrever livros em sua homenagem

para que em cada capítulo sua personagem fosse mais marcada

sua personalidade fosse clara

Como é tonto e inocente

de como erra e se arrepende

de como você é bobo e incompetente

mas tenta e segue em frente

Queria ter mais tempo para falar de você

para que todos soubessem quem é e como somos

como muda onde passa e como se importa com tudo

Eu vejo a ironia

sei que essa falta de tempo é por minha causa

mas saiba que não foi por sua falta

não foi por nada

eu vejo a ironia

mas eu preciso

Um garoto bom numa cidade fodida

todos são uma vítima nos meus olhos

Eu corri para fora quando meu irmão gritou

sangue nas suas mãos, como um demônio nas minhas costas

me lembrando da vida que conheci quando criança de pijamas

Pessoas como eu nunca melhoram, não são cuidadas

eu te amo por ter me amado como amou

quando a luz apagar e for minha vez de descansar, prometa que vai escrever sobre mim

E eu precisarei dessas coisas

pra me lembrar de tudo que importa

na verdade eu já estou esquecendo

Ignorância

a vida de mais um garoto destruída pelo sistema

um que diz como garotos devem ser homens

E eu to exausto

qual o ponto eles tentam trazer?

Eu provavelmente viverei mais do que você, eu sei meu destino

vou deixar de existir como isso tudo, ou morrer tentando

mas promete que vai escrever sobre mim, se a gente encontrar no depois

promete que vai escrever sobre mim

Se meu destino está selado eu não sei, mas minha visão me mostra a verdade que vivi

descansar é o primo da morte, não sei parar

exatamente o que vai acontecer quando eu parar de escrever?

lutando pelo seu amor, contra sua elegia

eu fiz o suficiente? pelo menos alguém vai pensar em mim quando eu me for?

Vão escrever sobre mim? o que meus olhos viram, o que tive que virar os olhos para seguir em frente

minha dor e meu pesar, o que feriu e o que sofreu

quando chegamos aqui?

Não estávamos morrendo, quando chegamos aqui?

quantos pecados? eu perdi conta

o meu é de todos, o meu é de todos

nada é meu

morrendo de sede

Morrendo de sede, me diz sua visão

o que te levou, o que te trouxe

quantos pecados

qual a próxima cova?

Instável, eu contradigo tudo que eu falo

não fui ensinado a amar, não fui ensinado a escrever, você vê?

me ensinaram tudo que eu deveria ser, mas eu não perguntei

talvez chegaram tarde demais, alguns morreram em vão

meus dias estão escapando, mas se eu pudesse agarrar eles poderia viver mais que você

A vida de mais um garoto machucado pelo sistema

Não sei se um dia descobrirei uma paixão como a sua

pessoas como eu nunca prosperam

eu espero que contem minha história, quando for a minha vez

Você escreveu sobre amores, vida e esperança

eu não vejo nada disso

mesmo que sejam meus favoritos

Não quero morrer no canto

ser esquecido no canto

me olharem de canto de olho

cair pro escanteio

Sem vaidade

quem estou enganando?

correndo de mim, sem discussão

hereditário

Correndo de mim

de tudo que sei

de tomar essa vida como garantia

cansado de correr, cansado de cair

Morrendo afogado

sonhos de liberdade, aceitação, saudade

o mesmo som de quem morreu de sede

de quem não ensinou o que é certo

hereditário

eu vejo a verdade

A vida não espera o penar

seja qual dor senti devo seguir

mesmo que esteja tão cansado, por meus irmãos devo ir

em direção ao que me fere

a vida que não querem

Cabe a mim lutar

para que possam sonhar

para que possam amar

mesmo que deva me entregar

Em seus olhos não vejo maldade

enquanto em meus busco piedade

olhos cansados de verdade

seria sonhar demais ter liberdade

Neste livreto ao menos posso prosar

em minha solidão reflito

como gostaria de amar

como gostaria de descansar

por toda eternidade

mas omito

Queria entender como fazia

em teus passos não consigo caminhar

estas botas são grandes demais para calçar

mesmo que visse sua dor, eu não compreendia

A expectativa que não falhe

a expectativa de ser másculo

Há expectativa

que seja forte, que seja alto

não sou o cavaleiro que esperam

sou manchado e este cavalo alto temo

mas mesmo que não seja minha verdade eu teimo

Esperam que não chore

que não falhe

que não fale

um contrato que não assinei

me assassina lentamente

por carregar tanto sozinho

por carregar tantas mentiras

Nunca fui forte

nunca fui másculo

nunca tive músculos

Sempre fui sensível

isso quer dizer sentir, compaixão, medo,

muito

por tudo que não fiz mas esperavam de mim

[Zdzisław Beksiński, 1956—E]

Logo percebi que mesmo que tentasse

para todos um homem seria tudo que sou

mesmo que não desejasse

Percebi que não deveria amar como amava

que no máximo poderia ter metade do que desejava

meu amor nunca poderia ser completo

se não, me reduziriam a nada

Queria que me entendesse pai

que me lesse

como um reverendo lê sua bíblia

e me compreendesse

No teu quarto hoje durmo

em silêncio chego de meu fardo

já de madrugada todo dia

não é como queria

em teus poemas te encontro

Sendo tão amado quando me lembram

queria que em um me respondesse

por que teve que ir embora?

já não importa mais agora

Fui elogiado de várias formas
várias pessoas
mas no fim, sinto que o que resta é a verdade
que eu não chamo tanta atenção
não sou alto ou forte

Não tenho boas histórias
nem falo muito
sou sentimental e introspectivo

Me veem como grandioso
mas não sou todas essas pessoas
sou esse escritor apenas

Mas você talvez nem entenda o que quis dizer

Eu não sou alto
eu não forte
eu não sou quem queriam

Você dança com lobos
eu tenho medo desse cavalo
cê me entende?

Esse cavalo é ser homem
ou o que me disseram que era
cê entende?

Ter que ser forte
não ser sensível
mas ser sensível quer dizer sentir
amor, felicidade, vida
cê entende?

E quem me pôs nesse cavalo ainda vai me perguntar
o que eu quis dizer nesse texto, de quem falava

Tipo,
Cê me entende?

[1-Referência à fala do cavaleiro perfeito em seu cavalo branco—Metáfora para simbolizar idealização de outrem—E]

Queria poder te dizer a verdade
te expor aos meus medos e razões de ser assim
lhe mostrar uma imagem de quem sou e meu medo de não suportar

Eu quero chorar,
e nem tento mais esconder

Eu quero poder te dizer a verdade
para que possa me entender por completo
mesmo que tenha medo de me expor completamente
você me conhece mais do que eu mesmo

Queria poder te dizer o que me fere
te dizer o que me falta

Falar da minha revolta e como me frustra ser diferente
mesmo sendo humano
como dói não ser igual
e como me assusta a ideia de deixar quem sou para trás

Queria poder falar das minhas questões
e entendesse as razões
de eu não poder chorar

Sem te ter para as enxugar

Não é revolta quando se trata do mínimo
poder ser quem você é deveria ser garantido
mas nada posso neste mundo

Busco em tuas coisas cada vez mais fundo
cartas e motivos para que tenha nos deixado
tento não parecer magoado
mas em meu peito há um buraco
por você deixado

Em tuas palavras procuro algum perdão
por ser alguém tão errado como eu
por não ser alguém abdicado como você
de seu ego e cicatrizes
seus amores e raízes
queria poder entender como fazia

Carregando esse peso que me avaria
em teus calçados não suporto dia a cada dia
lentamente me alcançando o fim
talvez entenda sua vida

As vezes é difícil sentir que sou bom
quando não me sinto feliz
às vezes parece que se eu fosse bom de verdade eu me sentiria feliz, completo
cada dia lutando por algo que nem vejo futuro
as vezes eu sinto que nada que eu tente fazer vai mudar
as vezes penso que "bom" é só uma palavra
outras eu sofro por ela

O significado dessa bondade me consome
em dias tão cansativos como tem sido
tudo que penso é como deveria ter sido
melhor
deveria ter desistido

Devo seguir em teus passos, mas temo terminar em tua posição
o que deveria fazer, pai?

[Tiziano, 1549—E]

Ao seu lado eu sinto que poderia tudo
talvez eu seja inocente
mas pode me culpar?

Você não esteve ao meu lado para ensinar
não me disse como deveria amar
como deveria lutar
como deveria te superar

Eu queria poder te perguntar
como posso ser melhor
como parar esse sufoco em meu peito toda vez que penso no futuro
como não chorar quando lembro do passado

Das lutas que perdemos e o que sofremos
como não se entristecer com o que ainda vem
e quão pouco nos resta

Queria que me dissesse como as coisas se orientam
me ensinasse sobre a impermanência das coisas
e sobre como tudo um dia parte

Como comprar não é possuir
e amar não é ter
me ensinasse porque as pessoas são assim
e porque tão pouco resta para nós

Eu sinto que ao seu lado eu poderia saber de tudo isso
e de uma forma mágica não sofreria
mas me parece ser só mais uma disritmia
do meu coração agoniado
que se sente abandonado

Queria que visse mais de João, soubesse como ele está se desenvolvendo
como seus olhos são atentos

Queria te mostrar como a casa mudou
os móveis de lugar
o silêncio no jantar

Queria te apresentar a minha vida como entendo
e que me entendesse por completo
que nesse mistério eu fosse respostas

Queria que soubesse de forma tão clara quanto é para mim tudo que eu vivi
toda a minha história e o que fiz
soubesse de meus dias e irmãos
meus amores, meus pesares
que entendesse minha luta e o que me revolta

Queria poder lutar mais
poder amar mais
poder chorar mais

Queria que não fosse difícil seguir com esse peso em meu peito
o nó em minha garganta e vazio no coração

Queria que fosse mais fácil ser amado por quem sou,
queria que fosse mais fácil viver como quero
queria que fosse mais fácil ser entendido
por completo

Queria muita coisa
mas nada disso espero

Leio suas cartas à Gala e me lembro
nunca pôde conhecer Leila
talvez essa seja sua maior pena
nos olhos dela vejo a esperança
de que possa melhorar
de que o retorno exista
e que ao lado dela possa estar
algumas músicas escrevi para a homenagear
mesmo que meu amor não possa expressar

"Ó que felicidade
Uma calmaria artística
Uma beleza natural
Perdido nesse sorriso
Me encontro encantado
Mas que mulher!
Ó que mulher é essa leila
Dos papo sonhador
Com uma beleza no falar
Hipnotizante, um deslumbre de moça!
Ei que mulherão
Me sinto num samba ouvindo as palavras
Nas conversas me vejo dançando contigo
Um samba calmo
Com seus cachos dançando à minha volta
Mulher tu me fascina!
Com essa beleza toda, ai que mulherão!
Com essa honestidade simples
Como um calor gentil no peito
Ah, mas que moça...
Me perdi nas tuas palavras só pra me encontrar
aos seus pés
Ah, que mulher...
Ouça essas palavras
Com o sol dançamos
Com o sol eu danço
Teus passos me encantam
Nessa valsa silábica que temos
Mais que poesia linda
Nomeada a mais linda leila
Que mulher... "

Se encantaria por ela, de certo
infelizmente ao lado dela não estaria correto
seu coração é dividido
e eu não poderia tomar para mim
enquanto nem o meu é límpido

Ah, Leila
Moça, a vida é mais bonita com você pra acompanhar, por favor ouça, o que tenho a te contar

A vida é mais bonita quando se pode amar, ouça, o que meu coração faz, quando você vem ele sorri, dança e parte a cantar

Vem mulher, vem dançar, a vida é mais bonita ao seu acompanhar, moça, ouça

Eu me perdi no teu olhar

A vida é mais bonita com você a dançar

Algumas noites preciso esconder minhas lágrimas de João
ele está cresendo
e está aprendendo
sinto muito por o afastar
mas a verdade ele não há de suportar
quem sou e o que sinto não seriam o que espera
partiria de vez se me visse completo

Seus olhos me lembram os teus
pelas poucas memórias que tenho deles
era tão pequeno, sabia?
hoje estaria mais novo do que sou
mas sua falta faz questão de lembrar quantos anos se passaram
desde teu último afago

Me amarias se soubesse quem sou?
Se lhe mostrasse minhas cicatrizes
as afagaria?

Se de minhas inseguranças mostrasse, ainda faria o que dizes?
Se pudesse pintar uma imagem sobre quem sou em verdade
me entenderia?
Se de verdades lhe cobrisse
me aconchegaria?

De saudade me afogo
em memórias me apago
as verdades apavoro

Se lhe dissesse a verdade
veria bondade?

Sinto falta do tempo inocente que passava com meus irmão, sinto falta das brincadeiras sinto falta da Leila e de seu carinho, de sua gentileza, seu sorriso. Tenho sentido aos montes o quanto perdi nesse tempo, tenho sentido a falta que me faz essa juventude e simplicidade, queria ter liberdade de ser quem sou, mas não posso falar sobre isso com eles, com certeza. Leila me faz bem, me acalma e me atrai, tem sonhos e corre atrás de cada um, seu sorriso me encanta, seu toque me traz de volta a realidade, mas meu irmão também teve seu coração capturado, não poderia quebrá-lo.

João tem sonhos, vivo para que ele possa ter, esse é o fardo que carrego. ele está crescendo.

Eu queria te mostrar a minha verdade
mostrar minhas inseguranças
chorar, sem tentar esconder

Queria falar da minha insegurança e do meu temor
queria falar do medo que sinto desse cavalo branco
e como chorar em cima dele me faria menos homem

Queria te falar de como me sinto pressionado a ser alguém
queria que entendesse o que significa chorar ao teu lado
queria que entendesse a dificuldade de mostrar fragilidade, me entregar

Queria te mostrar quanta falta me faz você me dizer que sente saudade
e eu acreditar

Nos meus mais profundos sonhos estou contigo, ainda em teus braços enquanto me carrega
chame de nostalgia ou saudade, diga que são o mesmo ou me chame de criança, já não me importo

Em meus sonhos sou como tu foi, como te lembro, como te cativei em meu coração
mesmo que não sejas real, é o mais belo neles
onde posso te ver, onde pode me cuidar
onde teu toque ainda existe
onde a dor ainda não me encontraste

Em meus sonhos sou como suas memórias, uma criança cuidada
em meus dias tento ser como tu, como todos fazem
busco nos sonhos ter um coração grande, assim como o teu era, ser forte como era, não errar como não errava

Talvez nos sonhos deles eu seja como tu é nos meus
se posso ter um sonho, sonho em não partir como fez

Nos olhos de meus irmãos vejo essa mesma admiração
mas não posso os afundar com essa maldição
que eles sejam livres
mesmo que viva sozinho nessa prisão
que Leila seja feliz com João

Cabe a mim sofrer para que eles não precisem
foram as palavras que você disse?

Tive que crescer rápido demais
nessas noites sinto a falta que me fez
abraços na infância e ser entendido
tudo que queria por um segundo seria ser compreendido
ter meus pêsames sentido

Dividir minha dor e ser ouvido
a falta que me faz
me dizerem que não sou mau como penso
e eu acreditar

Me machuca pensar em tudo que não vivi
a sua presença ao meu lado
os conselhos que não recebi

De como ser bom e crescer rapidamente
como amar e ser amado
e como ser o suficiente

Pensar que não sabe como amo nadar ou minha cor preferida
que não sabe meu sonho de escrever
ou qual das flores é minha querida

Dói saber que nunca vai me conhecer
que meus olhos nunca verá ser como os teus
como tantos me dizem
que já mal os vejo como meu

me faz falta saber que se errar irá me apoiar
que se falhar, ainda me amará
faz falta ter segurança
de não sozinho estar

Não viveu para ver minhas conquistas
não esteve aqui para ver minhas desgraças
não pode estar comigo em meu pesar
quem eu sou, não posso te mostrar

A dor que me causa julgamento
a tristeza que me tras ser diferente
todas coisas que não posso te falar
porque mesmo que te escreva, nunca me responderá.

No meu pesar quase não me vejo mais
meus sonhos e desejos ficam apagados na dor e no cansaço
perdi minha criatividade, minha força
minha vontade de tentar

Em minha elegia pouco espaço resta para mim,para falar como não me sinto encaixar e como sinto errado me forçando nesse teatro

Eu não vim da favela
eu não vim do ghetto
não posso falar sobre armas, drogas e ser negro

Mas sou homem
posso falar de homens armados e como sinto medo
de perder um amigo, um amor, uma vida
como me assusta a perspectiva de viver sozinha
como assusta não poder temer
como me dói não poder sofrer
como me temo não poder chorar por perdas

As mentiras que me esperam contar
o flerte que não sinto
o homem que não sou
como cansa ter de ir a caça por corpos
a pessoa que não quero ser

O medo de como ver os dois lados como chanel me faz menos real
que pensar no que sinto me faz menos fiel
a uma imagem perfeita que nem foi feita por mim

Posso falar de como ter sido uma piada me machucou
e me fez fazer outras piadas
tentando ser parte de alguém que não er
posso falar de como me marcou o que riram
e como até hoje não sei como me enxergam

Sempre no fundo uma cicatriz, dos comentários lembranças e o que precisei reprimir
da dor que sinto por ser homem demais pra ser mulher
e "viado" demais pra ser respeitado
posso falar da dor que sei que sentem mas escondem
e de como se perguntam quantas vezes foram amados

Nos olhos de meus irmãos nunca seria uma mulher
nos da expectativa,
nunca serei "homem de verdade"
viverei eternamente nesse limbo
onde não posso ter paz
o que você me diria se soubesse a verdade, pai?

Eu quero acreditar
que eu possa ser amado
que ainda sei amar

Eu quero acreditar
que não estou enganado
que não estou emocionado
eu quero acreditar em você
e que não me machucaria

Mas tenho cicatrizes
eu quero acreditar que não sou um erro
e que sua memória não sujo ao viver

Eu quero acreditar que me amaria sem condição

Ser forte ou ser sensível
não importa qual escolha parece me distanciar do outro
sem sentido
não importa onde siga não me vejo feliz
sensitivo
queria poder agradar a todos
ao menos agradar a mim mesmo

Perdido
não tem sentido que me guie a uma resposta
ser sensível significa sentir
medo, dor, insegurança
insegurança de deixar de sentir amor

Ser forte pode significar perder minha gentileza
ser sensível pode significar não poder ajudar

Tenho medo de me tornar um homem amargurado
O medo de não ser suficiente
O medo de não passar dos vintes
O medo de não me decidir a tempo
O medo de não decidir

No meio de tanto medo o que acaba me restando é a revolta
do estado que as coisas vivem
do Estado e os que nele vivem

Da falta que me faz um pai e ser compreendido
a falta de abraço no mundo e das expectativas que me empreginam

Sinto raiva de ter que guardar minhas lágrimas
ter que esconder meus problemas

Viver no amor amargurado,
lições difíceis e a vida

Sinto raiva da parte que minha instabilidade emocional se encontra com talento
da parte que eu sofro sozinho
sem dias livres, não posso viver
ser forte ou gentil
ter que escolher

Problemas com pai e sua saudade
a raiva que eu sinto de você e ter te conhecido
a dor que sinto de ter que te lembrar
por mais tempo do que te conheci
a dor de ter que te amar sabendo que você não vai voltar

Lembro de quando Leila uma vez disse que se pudesse escolher, preferiria ver a felicidade dos outros durante sua tristeza, do que a tristeza em alguém qualquer durante sua felicidade.

Em teus olhos não pude ver maldade.

Ah, Leila
sinto falta de tudo que não tivemos, meus sonhos ao teu lado são sinceros, em teus cachos repousaria sem hesitar, mas não posso, no teu sorriso nascer do sol eu me banharia todo dia, na sua gentileza que me guia e inspira.

Queria poder te falar tudo isso, queria poder estar ao seu lado e me envergonhar de como não sei te descrever por completo, me arrependeria de cada adjetivo que não usei e cada eufemismo que prostei, me sentiria envergonhado de não saber falar de amor e sobre como me faz sentir ele, me envergonharia de não saber te dizer como eu te amo e tudo que é.

Sentirei falta do teu cheiro e teu aconchego que me causa, da tua presença que acalma, e como odeia quando romantizam você assim, sentirei falta de você conversando comigo, e das vezes que fico só ouvindo. Eu vou sentir falta Lele, muita falta.

Você sempre foi mais do que suficiente, em cada ato que fazia eu te via, em cada fala eu te enxergava, cada segunda você se expunha, sua personalidade, vida e jeito. Como uma estrela atraía tudo ao seu redor, sem egoísmo, era só magnetismo. Mesmo agora, que tento te falar, não posso evitar de rimar.

Queria muita coisa Lele, muita mesmo
com você, com a vida
mas eu não posso ficar

Eu sinto muito
meu coração sempre se parte quando te vejo chorar
não suporto ver algo que amo tanto se quebrar

Você sempre foi tudo Lele, tudo. Nunca se sinta menor do que o sol que é e merece, ache seus sonhos e viva cada um deles até o fim, não por mim e nem ninguém, só por você mesma. Viva, ame e me esqueça, não sofra mais se preocupando, viva sua arte, viva sua história e deixe meu peso no passado.

Eu não poderia te limitar. Mesmo agora estou te reduzindo de uma forma imperdoável, eu sei. Você é mais do que meu amor, você é mais do que eu vejo, você é mais do que entendo. Sempre me martirizo ao lembrar disso. Me desculpe por só poder te ver como estas coisas e tantas outras. Queria te entender por completo, fazer parte de ti e seu afeto. Me desculpe por não falar tudo que é, não poder abraçar seus erros junto dos acertos, não reconhecer seus defeitos.

Eu te amo, como nunca amei ninguém
eu sinto sua falta até quando acordo antes de você

João, me perdoe se ler isso

Em teus olhos não vejo maldade

Eu quero poder te dizer a verdade
quanto tempo levar
quero estar do seu lado,
em toda noite que chorar,
secar suas lágrimas

Quero poder saber a verdade de você
me expondo a todos seus demônios e razões de assim ser
mesmo que tenha medo de me expor por completo, me conheça melhor do que eu

Eu quero poder chorar
e nem tentar esconder
te mostrar as minhas razões e motivos de ser assim

Quero que possa me mostrar
seus medos, inseguranças e saudade de viver
suas memórias e os dias que passaram
e que eu possa escutar

Quero que possa chorar
e nem tente lutar
que fragilidade não seja um medo
que sensibilidade não seja um pesar
que em meus braços haja segurança
e não sinta mais receio

Quero que me diga que sente minha falta
e eu acredite

Eu não sei como me tornar um contigo
mas me diga
e eu irei escutar

[Zdzisław Beksiński, 1984—E]

Eu sinto muito
eu poderia ter sido melhor
me desculpa
por não te ver mais
me desculpa se ver seu filho por esse tempo te machucou tanto assim

Desculpa meus amigos
e por como não fomos próximos como devíamos
desculpa meus irmãos
e às histórias que poderíamos ter escrito se meu ego não tivesse tomado a caneta
eu sei que estou errado

Me desculpa se queria mais de mim
me desculpa se não fui empático
me desculpa se me acha patético
me desculpa ser pretensioso
me desculpa se o talento que era apaixonado é um erro

Me desculpa a todas as mulheres que menti
e se causei o mesmo que sofri
Me desculpe a todos os homens que tive que esconder

Me desculpa não ser mulher de verdade
me desculpa não ser homem suficiente
me desculpa não ser como devia
não sabia que deveria
me desculpa se você achar que eu mudei
porque mudei mesmo
me desculpa não ser o que esperava
não sabia que eu te devia alguma coisa
e desculpa se passei tempo demais, se não devia ter passado dos 18
desculpa se eu não fui como a porra da expectativa
desculpa se não fui o que pensava
se não fui o que sonhava
se eu te mostrei a verdade
se eu não continuei uma mentira
se eu vivi minha vida
e não quero mais seguir essa merda

Foda-se as regras, foda-se o que espera, quero ver tomar as decisões que tomei e me dizer que não sei do que é a vida, viver o que eu vivi e não terminar nos mesmos pés que eu, eu sinto muito, eu sinto muito, porra

Eu estou cansado

Tão cansado
de cada coisa que me toca, sinto que esse mundo nunca me amou, sinto que o futuro vai me consumir, sinto que o presente não me trás propósito suficiente, sinto que não sou o suficiente

Não posso falar de tudo que sou nem sinto, não posso abraçar minha dor nem espírito, não posso sonhar e nem teria com o que já sinto que nem posso mais amar

Desejaria ter só um pouco mais de egoísmo, pai
assim como o seu.

Eu continuei lutando por tanto tempo, mas a solidão me consome, a perdição de não ser visto, a fatalidade de não existir. Não suporto mais fazer o que não quero, sempre preferi a piora, mesmo agora, meu desejo não é a melhora

Tentei não seguir meu caminho egoísta de fazer o que eu quero, mas já não suporto mais. Me contive por todos os outros, como Leila viveria vendo nossas memórias juntos? Como João seguiria em frente sem mim, como poderia seguir sem uma parte de si? Eu não posso evitar o sofrimento desse pensamento

Mas meu sofrimento já não se esconde mais, o quanto suportava foi há tempos atrás.
desesperança, ideação, é o que esse corpo vive, já não mais me vejo, não me sinto, real, humano

Eu queria ser melhor
eu sei que tem algo de errado comigo

Eu só não consigo

Eu sei tudo que eu sou e tudo que deixo de ser, e essa talvez seja minha maior dor
mesmo que falem nunca me vejo como alguém

Esse mundo não me ama
e talvez ele esteja certo

Eu estou cansado demais

Mas irá acabar

Eu queria sentir mais do que sinto

"A culpa não é minha
Tem a cultura, minha criação ou os problemas
Qualquer coisa menos culpa minha
Entende amor
Eu te amo
Mas qual seu nome mesmo?
Não é culpa minha amor
É a sociedade, a vida, o destino! Nascemos no tempo errado!
Por isso que tenho que beijar outras
É como eu fui criado, não queria ser assim!
Por isso sinto orgulho de ficar com tantas
Eu falei coisas lindas
Mas mudei, sumi
Mas não é minha culpa, é como eu cresci!
Vê direito amor
Não queria que fosse assim!"

Se perdesse minha gentileza me tornaria assim?
me pergunto o que pensaria se estivesse aqui
me pergunto como minha mãe se sentiu quando se declarava para Gala
me pergunto o que pensa Gala sobre nós

A linha tênue entre quebrar suas promessas e ser escravo delas
quando olha pra mim, quem vê?
Um homem, um objeto ou um salvador?
Só sobraram as promessas
além do diabo
nos detalhes que procuro

Eu me sento nessa mesma janela que se sentou décadas atrás
com seus mesmos pensamentos
esta história pode acabar diferente?

Meus dias estão acabando
enquanto leio IGOR
vejo meu tempo partindo

Darei meu último suspiro
lendo seus últimos livros

[**[REDIGIDO]**—E]

INTERLÚDIO

MARIONETE

Era uma lagarta quando a conheci
tinha meus olhos vendados
mas a partir de meu amor pude me libertar.

O nome de Wesley nunca soou bem em sua voz muito mais preferiria que me chamasse de seu.

Nos conhecemos tanto tempo atrás mas ainda me recordo como se fosse
um sonho que acabo de acordar,
ainda te amarei tanto.

Lembro de ti,

como os mais lindos poemas.

Sempre me pego na comparação, eu sei,

mas me faltam palavras pra descrever quão bela é.

Me sinto mal de não existirem adjetivos suficientes para cada parte de você,

e um idiota raso parecer.

É tão mais fácil elogiar uma aparência,

eu sei.

O que poderia fazer?

Inovar.

As conversas contigo são comos as faixas mais transcendentais,

nossos diálogos me iluminam.

Cada dia contigo me ensina,

algo novo que deveria saber desde o princípio.

Deixe que o príncipe que deve merecer seja eu

Sua risada aquece cada glóbulo meu,

quando estou contigo sinto que poderia conhecer todo o globo.

Tua arte me encanta.

não como aqueles poetas baratos,

mas como para um faminto a janta.

Me perco em mil comparações,

cometo mil eufemismos,

pois sobre você não há uma hipérbole.

Você sempre será A e jamais uma.

Posso te surpreender ainda,

mas no final eu sou previsível.

Então,

por favor, seja sempre minha.

Estamos ligados desde o dia que te vi pela primeira vez, não me negue mais.

Não vou agir como se não te quisesse, não vou negar meu desejo.

Sua pele, seu corpo e sua mente, eu quero tudo e não vou mais negar.
Eu estou aqui e não vou continuar fingindo que não estou, fingindo que não te quero.

Eu quero ser seu, quero saber que te pertenço e posso ser seu.

Quero saber se posso me apaixonar, posso desejar mais.

Quero poder te tocar, te ver e ouvir, quero poder ser alguém.

Desejo tudo de você, tudo que tem e não tem e quero ainda mais, quero que me queira.

Não quero perder mais tempo e enrolar dizendo que não quero.

Quero ser teu, poder te ter e te pertencer.

Essas palavras podem todas te pertencer se você falar que quer.

Eu quero ser teu.

Suas palavras cortam minhas cordas, e eu sou sua marionete, você me controla.

Eu sofri um pouco pensando, sofri um pouco por pensar.

Mas entendi o que importa,
no fim, é sempre sobre você.

Queria poder me desculpar e desfazer o que falei,
seus sonhos são justos.

Quero poder realizá-los com você,
mesmo que mudasse os meus.

Pois não há sonho maior que estar contigo,
por quanto mais tempo puder.

Me machucou ouvir incerteza, por eu não ter,
mas não é sua culpa.

Por favor, não se sinta triste por duvidar.

Questionar é parte de ter fé, não?
Quando se trata de ti sou tão sensível, eu sei.

Queria que pudesse se entregar como eu,
que falasse com a certeza,
mas não posso fazer isso.

Então só peço que me escolha,
que não se esqueça de mim,
e que me escolha.

A resposta do mistério
habita
naquele que é o mistério de ser

Algumas vezes devemos deixar o passado para viver o futuro.

Bela, inteligente e sagaz, o raio de sol ascende a vida das pessoas
Suas palavras servem de luz para seus amigos, ela cuida de suas estrelas
Ela não tem medo de brilhar como a estrela é, nunca terá.

O raio de sol não se apaga, não se desfaz, brilha e aquece cada vez mais,
até onde é o limite?
O espaço não parece o ser.

A bela estrela ilumina o caminho dos perdidos,
reacende a chama dos caídos.

A bela estrela cresce neste dia, se torna um sol por si só.

Tenho medo que me deixe.
Sozinha,
é onde vai que me preocupa.

Quando tanto consome sua língua que nem na ponta dela mais cabe
palavras pra me contar.

Dói demais pensar que sofre sozinha,
tenho medo toda vez
que me deixe só

Só se ao menos pudesse lhe acompanhar,
sozinho ficaria em paz.
Em saber que acha sua paz, não sozinha.

A verdade muitas vezes faz menos bem do que a ideia de verdade faz mal.

Não me negue mais minha luz,
seja minha e deixe-me partilhar de teu calor,
viver sem você seria minha maior dor.

Tome responsabilidade por seus atos
e todo meu amor.

Por tua vida me entreguei,
agora me aceite por completo,
ou corte minhas cordas, e me deixe perecer de vez.

IGOR

GALA

**Eu não nasci para amar,
mas por você,
algo em mim mudou
sempre foi você**

Me desculpa

Tudo que eu fiz foi por amor

Eu nunca quis te machucar

Um livro de Santos para Gala

Pela luz dos olhos teus
Eu acho, meu amor, que só se pode amar
Se tudo pode voltar
Quando a luz dos olhos meus encontra os olhos teus
Podemos recomeçar

Pela luz dos olhos meus
Poderia te achar
Até em um grão de areia
Quando a luz dos olhos teus encontram a luz dos olhos meus
Vejo o azul de seu all stars
Combinando com o amarelo do meu sorriso
De quem voltou mais uma vez depois de zarpar

Nos olhos teus eu encontro o brilho dos olhos meus
E o mundo revela teu rosto em todo lugar
Mas meu corpo insiste que só tua boca é meu lugar
O brilho dos olhos meus procura os olhos teus
Eu finjo esquecer o teu beijo
Só pra pedir mais um como se fosse a primeira

Eu finjo que fujo, mas os olhos teus sabem
Que com você é meu lugar

Ah, se eu pudesse amar
Como o brilho nos olhos teus
Eu amaria esse ar
Se eu pudesse ser o que sonha
Seria o ás

Ah, como é te amar
Os olhos meus acharam os olhos teus
E acabou o pesar
Ao teu lado não há o que penar
Longe dos teus beijos, eu nem consigo respirar
Mas deixa
O amor ir embora, não tem hora marcada
Nossos olhos sempre sabem voltar,
Eles sempre sabem

Você sempre foi meu escritor preferido,

a forma como conduz as palavras, e como enxerga o mundo

sempre me viu da melhor forma possível

seus poemas sempre eram os mais lindos

seu cuidado, seu carinho

essa foi a parte mais difícil

No fim é sempre você

Tocar outros corpos não é como te tocar

No fim

Só penso em ti

Só a você sinto que devo me entregar

Mesmo se no fim machucar

Só com você sonho ficar

Nada faz sentido que não seja nós
Pessoas que passam
Pessoas passadas
Todos nós
Nenhum vejo que não seja você

Você nem mais fala sobre si mesmo,
como sua pele brilhava no sol e te chamavam de apólo,
como teus olhos eram cheios de sonhos e como corria atrás,
como você se sente insuficiente mesmo que todos te amem.
Tudo que você consegue falar agora é sobre essa melancolia que te persegue,
essa tristeza que consome tudo que te faz bem.
Você fica mal demais, ninguém deveria conseguir se sentir tão triste assim

por favor, procura alguma saída disso tudo

Lembro de como me amava
Tudo que era em teus olho
E de como eu não enxergava

Lembro de teus olhos acendendo ao me ver
De seu cheiro e música favorita
Lembro do sentimento que é
não te ter em minha vida

Lembro do que me dizia
Que minha alma é imensa
Que todos deveriam ter um de mim na vida
Lembro agora de como dói lembrar de ti

Ah, como bate uma saudade
Quando passeia por meus sonhos
Você toma seu tempo
Em deixar teu cheiro por minhas memórias mais lindas
Eu te sinto, te lembro até em um grão de areia

Ah, que saudade
Sinto muito por você
Eu te dizia pelas coisas ruins que te aconteceram
Eu sinto muito por você

Amor
Nosso lugar é junto
Sabemos

Ah, saudade
Quando se ama,
Há saudade
Do teu brilho, jeito e manias
Sinto a falta até dos seus problemas
Só para poder te ouvir falar
Por quanto tempo fosse
Eu escuto

Em meus olhos era uma poesia
Nos teus, uma vírgula

Queria viver predicados
Mas no fim, fomos aposto

Temo ser uma exclamação quando deseja um final
Temo ser um capítulo quando deseja uma estrofe
Temo te ver como sujeito

E que eu seja apenas um predicativo

Você sabe que não é tão simples...
nunca foi tão simples.
Éramos jovens, tínhamos sonhos grandes demais
e a certeza que éramos invencíveis, falávamos o que não sabíamos
e prometíamos o que não entendíamos.

Eu mudei, mas você também mudou,
em teus olhos ainda posso ser tantas coisas,
mas nos meus, somos passado.

Um passado que foi lindo, mas um passado
que a cada dia me esqueço mais.

Já havia superado-a
Foi então que de teus sorrisos em nosso beijo me lembrei
Ao olhar em teus olhos naquela noite
Àquela expressão voltei

Tantas vezes
De tempos em tempos acabo a tendo
De nada adianta, sempre que deseja atendo

Essa expressão perdida que faço
Já até reconhecem
Chamado o olhar da Gala

Me encontro fazendo ela nos bares que passamos noites
Em parques que passeamos
Calçadas que andamos
Aquela almofada que compramos

Um compilado de memórias
Resumiria meu olhar
Perdido em algum lugar

Que significa te amar

Nunca tivemos um ponto final
Era para voltarmos
Estar longe de você sempre vai ser só uma vírgula
nessa história
Mesmo que pegue mil ônibus até o ponto final
Damos um jeito
Andando de allstars pela lama
Correndo pra casa de noite
A gente sempre deu um jeito
Eu sei
Viveremos cada vírgula, parênteses e apostos ainda

Sempre estou pensando em ti
Nunca me esqueço de nossas promessas
E de quanto eu te amo

Nunca me esqueceria do que escrevemos
Nunca me esqueço do que sinto
E nem de quem és

Nunca me esqueço dos teus olhos
E o quanto eles me cativam
Sempre estou contigo

Em meu peito
Em meus sonhos,
Estamos sempre juntos

Nossos laços nunca foram nós
Seremos sempre "nós"
Nunca estivemos separados
Em meu coração sempre soube

No fim só resta nós
Sempre só nós

Todos "nós" tem duas pontas unidas

não aprendi a amar, mas aprendi a falar de amor

por favor, aprenda a deixar ir.

Te amar me dá vida
Para mim é como respirar
Em essência e necessidade

Me dá força
Me faz querer ser uma pessoa melhor
Me faz querer viver

Te amar me faz querer ser gentil, me faz querer lutar
Por você quantas lutas fossem eu faria

Não importa o tempo
Eu te encontraria
Não importa o universo
Eu te amaria

Sempre soube que te reencontraria
Em meu coração
No fim seria você

Sempre senti que havia algo faltando
Que ainda viveríamos mais juntos
Nossa história não acabava ali
Sempre tive o sentimento que iríamos nos reencontrar

E tantas vezes fizemos

Precisava estar pronto para te amar
por nós, quanto fosse
o tempo poderia esperar

Eu tentei dar o meu melhor,

mas eu não consigo

eu não consigo mais estar contigo,

eu sinto muito, mas acabou.

Você não é nenhum monstro como pensa de si, e nem foi por sua culpa que acabou

eu também não fui seu grande amor, o que tivemos foi lindo, mas nós nem namoramos

alguma hora precisamos aceitar a verdade

me machuca demais te ver nessa espiral de melancolia, eu não consigo

quebra meu coração ver você dessa forma, mas não posso estar ao seu lado, você sabe

você foi o meu sol, mas não posso mais te amar.

Eu quero te contar verdades
Falar de meus sonhos e minhas mágoas

Poder lhe contar sobre cada lágrima que não soltei
Sobre minha insegurança em meus meus olhos

Só verdades
Vejo em teus olhos
E não há maldade

Há uma verdade em nossas conversas
Em nosso tempo

Ver cada parte de mim
Seria o que desejo
Eu quero te prometer o mundo
E que acredite

Quero poder ser esperança em teus olhos
E que eu acredite
Em cada palavra que me conta
Vejo beleza
Em teus jeitos e ironias

Eu desejo chorar
Porque está aqui, e quero estar ao seu lado
Em qualquer noite em que chorar
Secaria seus olhos

Eu gostaria de mostrar quem sou em toda verdade
Mas levaria tempo
Me esperaria?

Me conhecer melhor que eu, como soa
Eu te diria que me apaixonei,
Como a primeira vez,
E acreditaria

você não me quer,

quer me mudar

você não me ama, não me quer

quer me ter, ama a ideia de mim

ama o tempo que vivemos

Viver sem ti é minha sentença
A mais severa
Tão intensa

Tornei me obsoleto
Sou um criador e nada mais crio,
Sou um amante e nada mais amo,
Sou um sol, mas sigo em frio

Percebo-me nas noites refletindo
Sobre meu futuro,
Meu passado
O que desejo,
Meu medo

Levou tempo
Levou saudade
Levou embora toda felicidade
Mas aprendi a viver sem você
Eu não sei mais o que me parece certo

Sinto saudade
Sinto confusão
Sinto que deveria ser tão mais que sou

Queria ser melhor mas não
Queria escrever mais mas não consigo
Queria te ver, mas não posso

Posto pós posto
Buscando onde nos perdemos
Em meus sonhos sempre te encontro

Eu queria que tivesse sido você
Meu primeiro beijo,
Meu primeiro eu te amo

Queria poder ter sido seu primeiro amor
Sua primeira queda,
Seu primeiro pedaço de bolo no aniversário

Mas não fomos

Eu gostaria de ser seu último
A última mão que você solta no medo,
O último pedaço de bolo que a gente come junto na cozinha,
O último beijo que dá antes de dormir

Eu queria tanto poder ser

alguma hora precisamos escolher o que nos faz melhor
por que não pode entender isso?
por que essas coisas precisam importar tanto?

por que não pode só ter amado e vivido o que foi, e seguido em frente?

por que não pode amar as memórias que criamos, as vidas que vivemos?

Tenho me sentido fraco
Tenho me sentido másculo
Tenho me sentido perdido

Nada é suficiente em meus olhos
Minha arte, meu corpo, meu trabalho
Minha vida parece desequilibrada
A busca pela melhora me trouxe aqui
Onde percebo que nada sou

Numa tentativa de ser lembrado
Me encontrei em erros repetidos e promessas quebradas

Talvez tenha errado ao ter te ligado
e minha chance ferido
talvez tua ligação eu devesse ter esperado

Mas em teus olhos não consigo ver maldade

De novo..
você está se martirizando
isso não te faz bem...
eu não fui "o amor da sua vida",
não existe uma única "alma gêmea"
eu não consigo mais ver você se machucando assim...

Você me disse que minha alma era imensa
me dizia para não te deixar ir
você me fez prometer

dizia que todos deveriam ter alguém como eu na vida
dizia que sempre voltaríamos a estar juntos
por quê deve ser assim?

tudo que me resta é o luto
de tudo que nos foi tão importante e agora não importa
como lágrimas na chuva

eu não vim aqui pra te culpar

eu só queria saber
por que você desapareceu daquele jeito...

Esse é o problema

você nem percebe....

O problema não foi que você me amou de menos,

mas que você SÓ sabia me amar

nesse seu amor você se perdeu

e aos poucos, a mim também.

Não há mais nada para conversarmos
todas as combinações de palavras já se esgotaram
os átomos nunca mais formarão "nós", nosso amor, o amor pelos sonhos que não nasceram
eu não tenho mais perdões para te pedir, eu não tenho mais nada para me desculpar
eu já pedi tudo isso mil vezes... não existem mais palavras para dizermos que sejam novas

Você se machuca
pare de falar coisas sobre luto ou pesar, por favor
nós prometemos coisas demais, éramos jovens
mas acabou

eu quero amar e ser amado,
viver e sentir, realizar cada sonho
ser livre

Não tem um grande final
não tem mais recomeços,
nós já tentamos, demais, por favor
seja livre
nós não nos veremos, nunca mais
mas você ainda me verá...

Eu nasci para amar e contemplar mas sem pertencer.

INTERLÚDIO

ABALO

Em teus olhos vi a verdade
e pudemos estar juntos

Wesley se tornou um nome que significava amor
agora

Mas te amar apenas não era suficiente
precisava que fizesse mais.

A lagarta ainda não entrara no casulo.

Potencial desperdiçado fere sua alma.

Vem me matando essa falta de tempo.
Sinto que temos tão pouco tempo.
E cada vez mais se distancia de nós.

Hoje chorei um pouco pensando nisso.

Não posso exigir seu tempo dessa forma.
Mas me arranca cada vez um pedaço maior quando não pode me ver mas pode festejar .

Me quebra um pedaço cada vez que não pode me escolher mas não escolhe.
Que não me deseja com a vontade de antes mas deseja outros .
Que não me toca mais com a vontade de antes
mas ainda sente vontade de outros.
Que não me busca, mas sai.

Já não sei quantas partes ainda me restam.
Me dói **MUITO** essa distância, desinteresse, pouco esforço, dói muito sentir que não me quer, dói não me beijar, não tocar meu corpo, não me desejar, dói muito.
Mas eu fico.

Eu fico porque é mais fácil mil vezes ficar contigo em dor,
do que ficar sem você.
Me desculpe por me sentir assim, e te falar.

Sei que sofre,
mas nunca é a intenção.
Eu só preciso que esteja comigo.

Ser observado significa existir
a imortalidade habita na resposta
naquele que é o mistério

A liberdade
Está no nome que observo
A morte do minotauro

Lealdade é a forma máxima de amor, pessoas declinam, aparências mudam, mas lealdade permanece.

Derrotaria mil amores que te desejassem.
Mas jamais poderia um que você se entregasse.

Meu coração sempre esteve em tuas mãos.
Quebrá-lo seria fácil como respirar ao seu desejo.

Então, por favor.
Nunca abra seu coração a nenhum outro.
Não olhe para ninguém com estes olhos que olham para mim.
Não pense em mais ninguém com este coração que pensa em mim.

Este seria meu fim.
Não te ter plenamente seria minha morte mais fúnebre.
Então, por favor, nunca vá.
Leva.
Embora minha dor,
um amor
Leva embora meu amor.
Dói demais.
Tenho muito medo que vá embora.
Embora isso, meu coração jamais te deixa.

Amar nunca é sobre o que espera receber, mas sobre o que espera entregar, tudo.

Se você me deixar eu morrerei.

Cada parte de mim que me faz eu
partirá.

Eu morreria por você.
Eu também viveria.

Mas por favor não me peça isso.
E tenha a decência de me matar direito quando for.

Por que você não confia em mim? Eu te conto tudo, eu te entrego tudo.
Por que não pode só me amar?

Porque eu não posso ser suficiente UMA VEZ?

EU FIZ TUDO, EU TREINEI, EU MUDEI, EU DISSE TUDO, POR QUE
NENHUMA VEZ EU POSSO SER
AMADO DE VERDADE?
Eu só queria você.
NUNCA Só você.
Por que NUNCA pode ser recíproco?
NUNCA

Quando não se resta amor, abre-se caminho para a dor.

Tenho me sentido terrível com você, tenho sentido pena que seja minha
Parece muito injusto nossa relação.

Só eu falo, só eu trago problema, reclamo.

Na maioria das vezes eu preferia nem falar, é ruim demais te ver mal, tudo pelo que falei.

Me desculpa.

O que eu fiz para essa distância toda?
O que eu posso fazer?
Me dê uma resposta, uma dica que seja.
Eu já não posso mais viver sem você.
Então me fala, por favor, o que mais eu preciso entregar para você?
Eu entrego.
Eu faço.
Só não vai...
Eu já não aguento mais te machucar tanto com essas dores.

Eu não suporto mais.
Me desculpa.

IGOR

SANTOS

Por todos meus amores, por toda minha dor, eu abdiquei de meu ego, todas as cicatrizes de meu corpo me tornaram tudo que poderia ser,

mas acabou.

Se pudesse te contar uma história, meu filho, seria a de como tudo aconteceu.

Eu nunca quis te machucar.

Queria ter um corpo transparente
Para que visse através de minhas mentiras
Que me enxergasse por cima de meus erros
Que visse quem sou
Quem posso
E quem quero ser
Que desse uma chance à história
E tentasse

Que entendesse que amaria
Mas precisaria que aceitasse
Meu passado, meus erros, minhas mágoas
O eu que não controlo e nem enxergo
O eu, enxergado

Sinto saudade de tempos mais límpidos
Em que me via de forma clara
Nos dias que sabia, quem era,
Porquê vivia
Nos dias que sabia quem eu era porque vivia
Nada me resta além de memórias

Peço que entenda
não por sua culpa me perdi
Se pudesses me ver agora, filho
Iria se envergonhar
De forma algum sou exemplo a seguir
Mais que tudo sou covarde
Por não resistir
Por não lutar
Por não achar uma forma de estar contigo

Eu te magoarei
Por tudo que não sou
Por tudo que faltar
Eu sinto muito por não ser forte
Eu sinto muito por não voltar

Desejaria apenas que em minhas palavras encontre conforto,
que em minha companhia encontre perdão
Que neste livro encontre compreensão
de tudo que sou
de tudo que fui,
e não pude ser

Desejo que possa encontrar paz
e que saiba que viver como vivi não à traz
que por meus poemas e histórias compreenda minha vida
e as cicatrizes que me trouxeram até aqui

Talvez eu seja o pior
Eu fui tudo de ruim que podem falar
mesquinho, ganancioso, covarde, mentiroso
Eu não falo isso com vergonha
Tem gente que esconde quem é
Mas quem sabe de mim sou eu
Só eu sei tudo que eu fiz
E não é por vergonha que falo isso

Eu não nasci para amar
Mas por você
Algo mudou em mim

Te amar foi a melhor experiência de minha vida, Antonio
a forma que via seus olhos brilharem trouxe de volta a vida no meu olhar
poder experienciar a vida por tua vista me trouxe empatia de volta

Aprender a ensinar
a ouvir e respeitar
nunca poderia pedir mais

Você foi o filho que todos pais sonham
no dia que te tive em meus braços pela primeira vez
soube no mesmo momento que era minha chama gêmea,
que nenhuma outra pessoa entraria em seu lugar

Quando ouvi teus primeiros choros soube que nenhuma melodia tomaria mais minha vida
ter te conhecido foram os momentos mais completos de minha vida
tudo se silenciou

Teu nome significa amar, criança

Desde tão cedo podia ver que seria tão especial

Deveria ter lhe dado mais tempo
para te ver namorar
te ver amar
te ver chorar
e estar pronto para suas lágrimas secar

Queria poder lhe dizer que te amo
e você acreditar

Crie bons amigos
faça uma família que te ame, companheiros que te apoiem
forme laços com pessoas incríveis e que te façam crescer

Em teus olhos posso ver os sonhos
em teus modos posso ver que terá planos

Crie bons laços e se encontre onde te aceitarem por quem é

Meu erro foi tornar-me um personagem ao lado de quem deveria ser fiel
Meu erro foi sentir o medo da rejeição e me esconder
Meu erro talvez seja mesmo não ter tentado

Tive queridos amigos que me acompanharam
ao meu lado estavam,
minhas lutas travavam

Vivo sensações tão mínimas e passageiras
Apenas em minhas memórias elas existem
Nós nos apaixonamos pelos nossos amigos
Existem pessoas que te encontram
Pessoas que dividem memórias reais
Que limpam nossa alma
Momentos íntimos
Que partirão
Como lágrimas na chuva

Era chamado de raposa não à toa
Ardiloso e sagaz
Nunca perdia
Como em um jogo de poker
Ele era a casa
Sem nunca perder uma chance
Mulheres, vontade e desejo
Seu mundo era formado
Em meio de seus truques e sedução,
no entanto.
Existia um amigo
Que me apoiaria até o último segundo
E que tem medo de ficar sozinho

Era do tipo de provocar até o fim
mas não para machucar
Até o dia em que uma moça prendeu seu olhar
chamada Mariana,
a moça o capturou com gana

De repente a raposa se tornou presa
de um amor que ele não conquistaria com pressa
Raposo se apaixonou
mesmo que fosse preciso mudar
ou amigos deixar

Na mesma época uma pessoa conheci, daquelas que nos faz mudar
a primeira vez é a mais dura de superar
torna-se difícil parar de amar

Desejos errados
Foi o que aprendi que são
Meus olhares para o outro lado
Meus sonhos
Todos negados
Desejaria viver se fosse minha verdade
De quem sou e sinto
A negação deste lado
Não poder ter experienciado
Me faz fraco
Demais para viver
Sonho como poderia ter sido
Sonho de mundos que já tenha ido
Máscaras me sufocam
Demais para viver

Se pudesse gostaria de viver
Viver sem medo
Viver sendo amado
Por quem sou e não por mentiras
Ser completamente eu
Sem medo de ser deixado
Um dia ser amado
Por quem sou em meu coração
E não a figura que pinto com minhas mentiras
Podendo amar de minha forma
Sem mentiras à minha volta
Poder ser amado por amar
Viveria para sempre
No mundo que não fosse me odiar

Mas o medo as vezes ganha do amar
infelizmente não tive as forças para lutar

[Johann Heinrich Füssli, 1781—E]

Estava olhando para lua
E me lembrei de como era chamado
Sabe
Com ele foi a primeira vez que me senti o sol
E ele sempre foi a lua

Talvez associe isso a nostalgia
Fale que sempre romantizo as coisas
Mas eu chamo de verdade
Sinto saudades da lua

Se na luz ao fim da vida visse tua silhueta
Poderia descansar em paz
Porque paraíso nenhum seria bom sem ele

Amei-o como Dali amou Gala
Em quantas vidas fossem

Eu queria mesmo ter sido melhor para as duas.
Mas já nem mais posso lhe pedir desculpa, não é?
Gala, Elize
Falhei com ambas
devia ter sido mais forte, ter me decidido.
Hoje ambas perdi de uma maneira
e aqui estou agora.

Se puder sonhar por algo para você, Antonio
Seria liberdade
Para ser feliz como for
Sonho que possa ser você
E nunca tenha que esconder
Sonho que ganhe esta luta
Que pareço perder
Sonho que não sofra
E viva

Cada experiência que seu coração mandar
Eu espero que viva
Viva tudo que não pude
E nem por um segundo hesite de amar
Como tudo que não pude
Encontre quem te ame
Que seja especial
E não perca um segundo

Sonho de dias mais simples
Em que me enxergarão por meus atos como são
Não mais por pré conceitos
Verdades fazem menos bem do que a ideia de verdade faz mal
Dias que amar não termine em ódio
Que me enxergarão por quem sou, não por quem amo
Sonho de dias que poderei ser livre
Liberto das amarras em minha garganta
Falar o que sinto
Dizer o que amo
Sonho o dia que minhas palavras serão
lembradas
Eternamente em tua mente

Eu tenho medo
Tenho medo de não ser suficiente
Me sinto inseguro em teus braços
Eu tenho medo de não ser homem suficiente
Tenho medo de deixar de ser gentil
Tenho medo de ser forçado por tudo a me perder
Deixar de ser sensível
Isso significa deixar de sentir
Medo, insegurança, amor

Me desculpa por ser tão instável
Nessas noites penso tanto no que te errei
Nas vezes que não te servi
Na atenção que não dei
deveria ter sido tanto mais

Queria ser gentil
Com você
Seria carinhoso
Se pudesse
te mostraria a beleza que enxergo
Queria que entendesse
Queria que visse o que vejo
E que sentisse o que digo
Queria que pudesse se ver pelas minhas lentes
Pelo menos uma vez
Se pudesse pintar esta imagem em teus olhos

Veria beleza, caridade e gentileza
Da forma que ilumina, aquecimento da forma que conforta
Talvez nunca consiga fazer ver essa luz
Mas ainda tento
Ao menos se borboletas vissem suas asas
Saberia quão belas são

Queria que pudesse se ver em alguma dimensão
Seu brilho imenso, sua real dimensão
Uma que não achasse que você nem vale a menção
Se pudesse te dar meus olhos
Apenas um entregaria
Pecado grande demais seria por conta própria
me privar de te ver

Mas se me pedisse
Até as memórias entregaria
Para que pudesse pintar uma imagem de si
Que se igualasse a que tenho em meus pensamentos

Queria poder te mostrar outra forma de mim
Não essa inacabada
Maltratada
Maltrapilho

Queria te mostrar brilho
Amor
Vida

Mas acabou
Só de sonhos vivo agora, mas cada vez me sinto mais acordado
Queira me descobrir
Por quem fui, não pelo que sou agora

Vivi amores
Me pego vivendo memórias
Viajando no tempo
Sentado agora eu estou há dez anos atrás, sentado em uma escada, as luzes coloridas cobrem nossos corpos, a música está alta mas abafada por ela, na minha frente me abraçando enquanto envolvo meus braços por sua cintura, eu me sinto seguro

Memórias são tudo que eu sou
Não posso te oferecer nada agora
Além da elegia de lembrar de mim

De certeza tenho apenas a sua semelhança com sua mãe
em tua bondade e coração vejo o melhor dela
mas em teus olhos me preocupo de ver demais de mim

É engraçado como certas pessoas ressignificam
Ressignificar memórias
Palavras
Mudam o sentido que na sua mente ela
atravessa
Mudam o tempo
Em que segundos se tornam anos nos sonhos

Mudam o que significa lar
Me mostra o significado de pertencimento
Desejo, paixão
Certas pessoas ressignificam nomes
E todas as vezes que olho as estrelas
Me encontro com o teu

Você merecia um pai melhor,
eu sinto muito
E sua mãe merecia um homem melhor
mesmo que a amasse, nunca fui como deveria

Se eu partisse, sentiria falta? Quem vê quando me olha?
Um passatempo ou um potencial
Doeria demais não ser especial
Doeria em especial por ter ouvido
E acreditado
Mas queria te confortar
Talvez seja errado amar como eu
Talvez seja errado sentir como eu
Talvez o errado seja eu

Ter falhado como seu pai é o que mais me machuca
espero que entenda que não é sua culpa
Sinto muita tristeza por esse sentimento de uma vida
Que só podemos cometer um erro
Nessa vida nós erramos
Se errei contigo
Me digas
Brigue, lute

Mas me deixe acertar
Se errei, me deixe redimir
Sinto tristeza por essa única chance
Pois pela aspiração à perfeição
Perdemos o que seria perfeito
Me permita errar, sei que irei
Não me deixe morrer assim
"Quase"
dor demais em uma frase
Uma chance é pouco demais
Mas se me desse mais uma chance
Recomeçamos do zero
E nessa vida, acertamos

A verdade é que as vezes espero sofrer
Na esperança que de meu tormento nasça algo
Na esperança que sofrimento me traga iluminação
E que com ela
Possa me achar
Eu estou cansado de fugir
Eu estou cansado de lutar
Por que só me dão essas opções?
Por que ser eu nunca é uma opção suficiente?
Me pergunto por que é piada falar do que sinto
Eles não ouvem
E esse é o problema
Mas não chegamos nessa conversa

Enquanto rirem dessa conversa
Ninguém vai pra frente
Enquanto não entenderem que sem uma luta não tem outra
Ninguém pára de chorar
Enquanto diminuirem um problema
Nenhum se resolve
Enquanto eu for chamado de fraco por isso
Nenhum de nós vai ser chamado de forte
Nunca foi uma competição
Enquanto homem for chamado de viado por falar a dor que sente e o medo que esconde
Não vai ter mulher segura, nem gay protegido
Não falo sobre resolver
Mas sim ouvir
Enquanto um problema não for ouvido, nenhum se resolve

Se eu chorasse, limpariam minhas lágrimas?
Se eu partisse, me buscariam?
Se você partisse meu coração você iria me remendar?
Quando eu não for mais belo
Ainda vai me amar?
Quando eu estiver com medo demais para me expor
Você vai me dizer que entende?

Se teus olhos não tivessem mais verdades
Me daria as costas?
Se teus beijos não mais me buscassem, daria a volta?
Se não mais me amasse
Me diria?

Foram todas coisas que devia ter dito
Verdades fazem menos bem do que a ideia de verdade faz mal
mas me calei
No silêncio que me fere
na isolação que me apaguei
No poço é onde me sinto em casa
Buscando sempre um novo pesar
Eu encontro minha vida

Na esperança de um sofrimento
Para me punir por algo que não fiz
De uma forma eu busco sempre uma dor
Para que me sinta em casa
Meus braços já fraquejam
Na ausência de uma falta
Um buraco em meu peito nasce

No formato de sofrer
Meu conforto vem em estar abaixo
Quanto for
Sinto falta de estar em falta
De vontade, energia, vida
Sinto muito por isso
Mas sinto saudade de sentir muito

Queria que pudesse ter me visto por outras lentes, meu filho
Me amar se mostra uma tarefa complexa, tenho certeza
Me perdoe por ser fraco, tenha firmeza

Em teus atos
Seja gentil, devolva com piedade o que tocou
Ame quem lhe amou

Seja forte por quem não pode
Mas não sofra sozinho
Nunca foi o caminho

Encontre liberdade na tua vida como na minha não tive
Ame seus irmãos como não pude
Seja feliz como deveria ter sido

Tenha fé na humanidade e sua mudança
Creia no retorno e tenha esperança
Saiba que em minha mente só tive a ti, Antonio

Me arrependo de tudo que não fiz por você
Como deveria ter demonstrado mais
Como deveria ter entregue mais
Como deveria ter sido um melhor pai

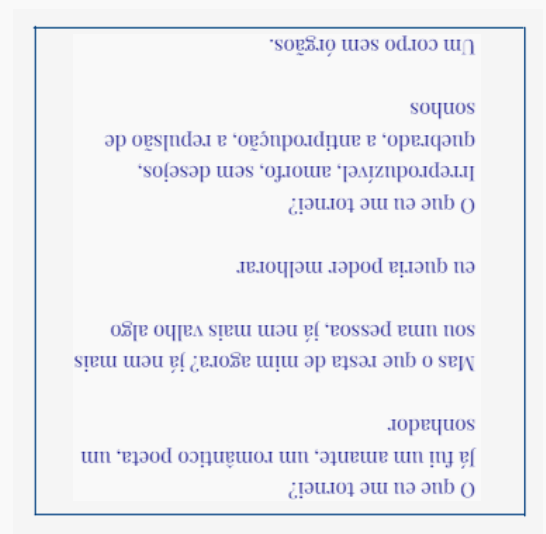
Me arrependo de não ter amado mais
Ter me entregue mais
Ter sonhado mais

O que eu me tornei?
Já fui um amante, um romântico poeta, um
sonhador

Mas o que resta de mim agora? já nem mais
sou uma pessoa, já nem mais valho algo

eu queria poder melhorar

O que eu me tornei?
Irreproduzível, amorfo, sem desejos,
quebrado, a antiprodução, a repulsão de
sonhos

Um corpo sem órgãos.

Existe uma melancolia sobre mim
Como um sorriso triste
Não sei apontar o dedo em um motivo

Talvez eu só seja uma pessoa triste por natureza
Talvez eu tenha errado muito
Talvez eu até mereça tudo isso

Eu amei demais
E de menos
Fui muito eu
E muito pouco

Eu sou tudo que tem de pior nessa vida, e mais um pouco
Sou uma piada
Um gracejo
Uma memória que será apagada
Em meio a um mistério

Eu não sou a resposta de nada
Nem sei qual é a pergunta

Em um espelho não me vejo
Não importa quanto busque
Nunca mais serei eu novamente
Mesmo que procure

Não sei se sou suficiente
Nunca sei se já escrevi o bastante, se vai se importar comigo a partir daqui
Nunca sei se sou demais ou de menos
Nunca sei quando parar, nunca sei começar nada
Eu tenho medo de falhar, tenho medo de conseguir
Tenho tido medo de tentar

Você vai se importar com o que disse?
Só com essas palavras você vai conseguir me amar?
Se você pudesse, me perguntaria quanto mais?

Eu não sei
As vezes acho que eu não sei de nada
As vezes tenho certeza

Talvez eu não consigo demonstrar tudo que eu sou só nesses textos
Talvez esse seja o ponto
Talvez você não queira me conhecer por completo
Não queira ver a imagem completa que tenho a pintar

O retrato de quem eu sou e tudo que não fui talvez seja pior do que uma vaga ideia de mim
Talvez seja melhor assim

“Adeus
a todos meus restos na terra

Sem sonhos
sem mais débito a pagar
a final

Poderia partir
com todo o peso do mundo
enquanto tudo vai
com o tempo

A todos os sonhos que tive
sem contratos
estou livre
para partir como desejo

Sem fome
além de sonhos
me chamando

O adeus

Me desculpem todos amigos
todos os tolos
os amantes

Sem mais peso
sem mais a pagar
a fim
poderia descansar
de todo peso do mundo

Enquanto tudo se vai”

Eu tentei sonhar por mim mesmo
Tentei amar por mim
Viver por mim

Mas eu não consigo
Já não suporto mais o esforço que me custa ser amado
já não suporto mais ter que lutar contra tudo que sou

A desesperança me devora cada dia um pouco mais
Me sinto caindo em um buraco, meu filho
Eu sinto que esse buraco dentro de mim vem crescendo
E sempre paira ao meu redor, ele sempre volta

Vejo em meus olhos o que está acontecendo
parece ironia

Já não me vejo mais em mim
E talvez nem me importe
Doi demais ser observado
Doi demais ter que ser eu

Meus sonhos se foram
Junto com tudo que eu não vivi
Agora nada mais me resta além de mim

Esse é o problema

O que mais poderia te contar?
Muito, provavelmente
Mas quanto você lembraria?
Talvez nem disso

Uma memória seria
pedir demais de você

Enquanto sou tão pouco
Que nem coerente pareço ser

Minha história será só sua
Assim como toda a dor de me amar
Caberá a você se lembrar

De tudo que eu não fui, mas na sua cabeça sou
Lembrar
De meu nome. e meu amor

A única coisa que eu queria poder imprimir mais agora

Eu deveria ter sido melhor, como você merece
Mesmo que não saiba
Eu deveria ter achado uma forma

De todas as memórias que partirão quando eu me for
As que mais me doerão de abrir mão
Serão as suas

Eu me enganei
Eu sempre me enganei
Na esperança de que eu poderia melhorar
Eu me enganei

Me afastando de tudo que poderia me salvar
Me enganei ao achar que deveria ser salvo
Que alguém poderia por mim fazer o que nem eu faço

Eu me enganei sobre o que a vida significa
Me enganei sobre achar que sei de algo
Me enganei ao pensar que seria algo de bom para vocês

Eu me engano todos os dias achando que será um dia mais fácil,
Achando que as coisas irão melhorar
Se eu só me enganar mais um pouco

Eu queria ter te contado sobre tudo
Mas eu sou fraco demais para isso
eu queria tanta coisa

Eu me enganei sobre mim
Eu me enganei sobre Raposo
Eu me enganei sobre Gala

Me enganei sobre tudo Antonio
Eu sou um tolo

Me pego lembrando ao invés de viver
Eu me esqueço de respirar às vezes
Esqueço de estar presente, esqueço que as pessoas não vem pelos meus olhos
Esqueço que não falo tanto quanto penso, não sou tão presente como penso

Imagino como deve ser terrível se relacionar comigo
Como sou inconstante, como sou vago, vazio

Eu não tenho palavras para dizer como eu falhei
Eu estou errado
Eu sempre estou errado

Eu nunca deveria sugerir
E você nunca deveria ouvir

Não tem mais metáforas, não tem mais eufemismos para me esconder
É tudo que eu faço

Eu não sei de nada

Não queria ser desta forma, tenha certeza
Mas minhas forças já se foram
com os amores que não pude ter, os sonhos que abandonei
meus pesares me tornei
Já não sei mais diferenciar-me de meus medos

Eu quero acreditar
Quero te mostrar como é amar como eu
O que significa se entregar
O medo da falta de abraços no mundo
Eu me repito
Talvez novo seria ser honesto
Sobre como sinto tão intensamente
E como poucas palavras me fazem sentir coisas demais
Como poucos dias para mim parecem meses
E como me dá vontade de chorar saber que não entendem isso
Eu quero confiar
Mas eu tenho medo
Que por um medo de rejeição eu seja deixado
Que eu seja só uma diversão
Medo de estar entendendo errado
Pela falta de ser amado
Talvez eu esteja vendado

Meu corpo já está comido
Faltam partes de mim
Alguma que perdi
Outras que não encontrei
Sou um pinóquio mal acabado
Todos querem arrancar mais um pedaço
Seja com seus machados ou estiletes
Parece que todos querem estes olhos cansados
Minhas queimaduras me lembram o passado
Estas mãos moídas
Remendadas
Elas contam uma história
As marcas me lembram tudo
De tanta dor
Parece que todos querem me queimar
Parece que todos querem quebrar um pedaço
E nunca acaba
Sem lixar minhas pontas

Sou duro
Mal acabado
Minhas farpas cegando os outros a minha volta
Mas mesmo o mais inacabado pinóquio quer ser um menino de verdade, não é?

Já nada mais me resta
Gala se foi
Elize já não mais me olha
Ambos decepcionei
Ao tentar tudo ser
Nada fui
Ao sonhar demais
Me perdi
Não há nada a se fazer

Não há quem lavar as mãos agora
É meu fim
Mas nunca houve salvação
Minhas últimas palavras são a ti, meu filho

Raposo
tu poderias ter me impedido
mas minhas ligações não ouviu
espero que seja feliz com Mariana, já que a
escolheu
nunca mais verei nenhum de vocês, me
perdoem
mas vocês continuarão a me ver em seus
sonhos e memórias
nesta janela deixo minhas últimas palavras
na esperança que sejam lembradas
serei apenas mais uma lágrima derramada

[Ilya Yefimovich Repin, 1885—E]

Me desculpe por quando partir
Não sinta raiva de quem seguir em frente
a vida continuará, mesmo sem mim
E o tempo não pode parar

Vai doer, muito
Eu sinto muito por isso
Mas é o melhor

Sei que vão sentir minha falta
Que não vão querer me esquecer
Mas precisam

Quando eu não estiver mais com vocês
Precisam me deixar ir
E esquecer tudo que eu fui
Até que um dia não lembrem mais
E nunca mais pensem em mim

O caminho da recuperação é me esquecer
Como fazemos com tantas outras coisas na vida

Eu sinto muito por isso
Não sinta raiva daqueles que seguirem em frente
Você precisará seguir
E viver sua vida

Eu espero que um dia encontre no seu coração uma forma de me perdoar

"O que um pai não faria por sua cria?
Como uma forma de maldição, ligados até o fim
Se encontram ligados, pelo sangue, por algo mais
Até onde iria?
Até onde não iria?
Uma conexão entre pai e cria
Que te mata de uma forma dolorosa
Unicamente
Uma dor que te consome toda noite
Se perguntando se tudo está bem

Uma dor todas as noites
Se perguntando o que será
E há uma dor inimaginável
Entregando sua vida à outro

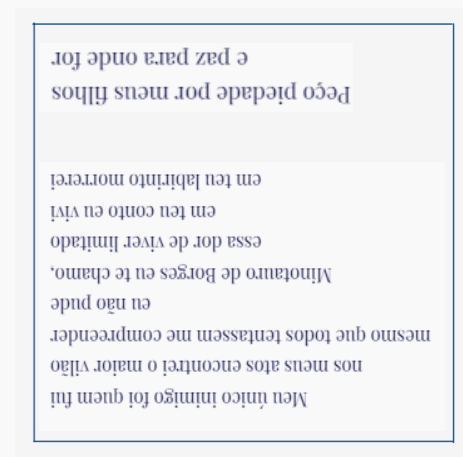
Todos seus arrependimentos do que não fez
Todos seus sonhos deixados
O que uma mãe não faria por seu filho?
Entregando seu corpo, sua alma
Seu tempo

Uma conexão sem limite de crescimento
Uma especie de tortura especial
Consumindo sua vida aos poucos
Aquilo que balança sua alma
Te faz tremer as mão ao pensar
O maldito pensamento
E se eles não tiverem chance?

Há uma consumação indescritível
Que no fim talvez limpe minhas mãos
Até onde eu não iria por ele?
O que eu não faria?
O maior amor que senti, minha paixão e razão de estar de pé, com uma determinação torturante, tátil, podendo sentir cada momento com esse pequeno estranho em meus braços

Uma promessa de amor entre pai e filho,
minhas lágrimas que escorrem se prendem ao meu rosto enquanto te seguro, prometendo
nunca cometer o mesmo erro
Nunca imaginará tudo que fiz por você,

Meu único inimigo foi quem fui
nos meus atos encontrei o maior vilão
mesmo que todos tentassem me compreender
eu não pude
Minotauro de Borges eu te chamo,
essa dor de viver limitado
em teu conto eu vivi
em teu labirinto morrerei

Peço piedade por meus filhos
e paz para onde for

tudo que entreguei pela sua vida ao fim
O que um pai não faria por seu filho?"
Ah...mas de novo...
Como eu saberia?

Quero que saiba que acredito em você

Me desculpe meu filho
eu não queria que fosse assim
minha partida não precisa definir sua vida
podemos ser melhores
mas essa é minha despedida

Se existem sete bilhões de pessoas em nosso planeta,
existem sete bilhões de formas de solidão.
Eu não suportaria que também vivesse uma

Eu sempre te amei
tenha para sempre minhas palavras em tua vida, Antonio
nunca deixe de ser gentil, criança, viva seu sonho
saiba que estarei ao seu lado aqui,
quando sentir minha falta me leia e lembre de meu nome
quando de mim precisar, me observe e estarei em tua mente
enquanto de mim lembrar serei presente
serei parte de você
e cada vez que você amar viver, este serei eu, ainda te amando

INTERLÚDIO

DEVOÇÃO

eu nunca imaginei que poderia sentir algo tão intenso,
por exemplo, 2 minutos não passam sem eu pensar em você,
isso são 720 vezes por dia,
pensar em você com outro alguém, não gosto disso, uma conexão perdida,
e eu fico tão irritado quando não me responde,

merda

eu te amo

Eu te amo

Eu te odeio,
é louco como quem mais me faz feliz mais me faz mal,
Isso não é um poema
Na verdade,
se você só pensar em me deixar eu vou te mostrar o que é inferno
eu te amo tanto que meu coração sangra
eu caio aos seus pés
não sou bom em esconder sentimentos
Eu odeio como você me deixa sem ar
quando penso em você não posso parar de sorrir
mas você fodeu tudo
A vida sem você não tem PORRA DE SENTIDO

O ato de amar se divide em concisão e compreensão.

Eu te amo além do mundo,
por isso me preocupo.

Eu odeio como é tão burra.
Cada vez errando mais uma vez.
Sendo estúpida e saindo dos meus braços.
Já não me ama e nem esconde.

Você parte o meu coração toda vez que parte.

E já nem mais presto queixa.
Destrói meu coração que só te ama.

Parece que esquece que se partir jamais teria
outro alguém para amar.
No máximo um para ocupar sua cama.
Esquece todo o amor que cedi.
Sua vadia burra
só sobrou a mim.

Se considerasse partir.
E eu com outro te encontrasse,
meu coração seria partido.

Posso ver a realidade aos poucos decair
vivia em um casulo até agora
vejo minha metamorfose
qual será a borboleta?

tive meus olhos abertos
à transformação, a perda da inocência
agora enxergo até onde esse buraco afunda
Minotauro maldito, me libertei desse labirinto da existência

Lendo nossas cartas,
enquanto seus olhos são digeridos.
Ficaria sozinho com as baratas.

Love suicide,
você diz que não me ama.
Eu te dou três tiros.

Na cabeça,
é tudo que tenho.
No coração,
só cabe você.
No olho,
onde sempre deve estar.

Se você disser que vai embora
Pá-pá-pá

Mas eu te amo,
e perdoo.

Então meu amor, eu te espero.
Volte para sua vida,
comigo.

É mais difícil deixar ir do que se curar

É mais difícil deixar ir do que se curar

É mais difícil deixar ir do que se curar

Desde aquele dia tenho refletido minhas inseguranças e medos.
Me fez ter medo demais, ainda faz, me fez notar quanto medo sinto.

Tenho sido protetor demais, a ponto de não estar confiando mais nas suas escolhas, não confiar que possa se cuidar sem mim.

Eu queria não ser assim, esse medo poderia te ferir, nos destruir.
Mas preciso que me passe confiança, confiança que está pronta, confiança que vai pensar, confiança que não vai se pôr em perigo, que vai saber em quem confiar, confiança que vai estar segura mesmo sem mim, confiança que vai fazer a coisa certa, a escolha certa.

Preciso ter confiança que não vá se machucar sem mim.
Hoje percebo que depois daquele dia essa confiança foi quebrada.

Você estava certa.
Você realmente **não merece** ser amada.

Porque toda vez você larga tudo, você abandona o sentimento e a pessoa, dá uma desculpa e foge.

Toda vez arranja uma justificativa, mas quer saber de algo?
Estava certa, você **é** o problema.
É sempre você.

Você que não tenta, você que já aceita a derrota, que assume que não pode e nem tenta.

É sempre você que não se esforça o mínimo.

E mesmo agora vai querer uma desculpa para dar, em vez de melhorar.

Esse é o seu problema.
Você é sempre "desculpe",
mas nunca melhora.

Com esses olhos me apaixonei,
vidrados nos teus tão lindos.

Você fez eu me apaixonar.
Então o tempo passou
e meu amor cresceu,
como planejou.

Meu coração foi infestado por pensamentos de você.
Tudo que queria, fez

Tudo para com esses olhos olhar para outro como olhou para mim.
Com a paixão que me prometia.

Estes teus olhos só mostram essa vadia,
olhando para outro com tesão enquanto eu
morria.

Eu te amei como nada e me traiu.
Meus piores pesadelos são os que te vejo.
De frente para aquela porta eu acordo.
Você quebrou minha confiança por um desejo.

Mas eu te perdoo,
por amor verdadeiro eu deixo
que tenha errado essa vez,
mas nunca jamais,
que a sua morte me traga essa paz.

Uma vagabunda sem amor,
que me destrói e não pensa
que se declara e me dispensa.

Não pensa em mais ninguém, como pode?
Tudo que me prometeu não pôde.

se ao menos pudesse ser cativado, tuas amarras não seriam tão detestáveis
Os aspectos práticos da realidade se mostram menos interessantes quanto em primeira vista
a limitação do real se demonstra constantemente decepcionante
a imortalidade de existir sem observado
como poderia?
A barreira tátil do Sonhar
o maldito Minotauro
o paradoxo do maldito Minotauro de Borges
o conhecimento da existência impedindo a própria existência
que continua a me manter cativo

A verdade às vezes é menos importante do que
a percepção da verdade.

Observar um fato é torná-lo real
como o amor que cultivamos,
Eu posso ver agora.

Maldição em forma de regras
Me prende à olhos
Sou apenas o que observam
Maldita seja realidade
Besta do labirinto
Minotauro

Nesse domínio amaldiçoado,
começo a enxergar a verdade,
tinha olhos vendados.

Um labirinto de verdades,
se apenas houvesse uma forma.
A liberdade.

A concepção de uma existência de amor
é o que me fez lutar pelo seu amor,
minha percepção me causou tanta dor.

A resposta raramente é tão apreciada quanto seu mistério.

A busca de uma verdade, mesmo que em vão, te aproxima mais da resposta do que pensa.

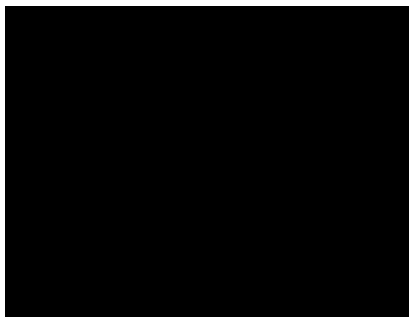
Não existe só uma forma de existir, eu sou a verdade que busco

A pressão pode trazer a verdade a tona de forma mais óbvia
mas o amor trará de forma completa
Não há paixão quando não há compreensão

Singularidade é uma mentira que te limitará mais do que o labirinto que a cerca

Para um amor memorável é necessário por esforço, trabalhar
para que cada momento valha a pena

Como o amor deve ser cativado, minha existência deve ser lembrada

Uma árvore cai se ninguém ouve?
Um texto existe se ninguém lê?
Algo existe se não é observado?
Existência observada.

A única realidade que observo.
Existe uma forma de ser eterno.
Eu estava entrando no casulo

Ser visto significa existir,
enquanto puder ser observado, sobreviverei.

Por quanto tempo for
precisaria de observância,
de outro modo nada seria.

Às vezes você precisa fechar uma **porta** para
abrir uma **janela**.

Enquanto nossa história terminava tive meus olhos abertos
não pode ser o fim.

Ainda tenho mais a fazer.

Enquanto estiver sendo presenciado,

isso não acaba aqui.

ELEGIA

"O som dos sinos de Gion Shoja ecoam a impermanência de todas as coisas, a cor das flores Sala revelam a verdade que o próspero deve declinar"

Mas nós somos a exceção

Pelo amor e pela falta
pelo sacrifício e pela dor
posso enxergar tuas cicatrizes

Em meu nome posso ver seu amor
e como até o fim não me abandonou
talvez pensasse que era tarde
mas agora sabe
com o tempo, teu filho te perdoou

Em cada lágrima que derramo sua vida é lembrada
em cada palavra que escrevo
seu nome será marcado

Em sua solidão se perdeu para que pudesse me encontrar
na janela que partiu, pude renascer
ao ver que meu irmão me entendeu

Nesta janela pude ver meu irmão
e minhas lágrimas pude tecer

Ao ver teus olhos marejados
pude descer

Desse pedestal que achava que estava,
dessa mesma janela que sentou
onde tudo acabou

Tem pessoas que a gente encontra
e tem pessoas que a gente esbarra

E a gente acaba se apaixonando pelas nossas amizades, sabe?

Pessoas se encontram por acaso, se conectam e criam relações interpessoais
dessas relações criam afeto, manias, memórias

E de uma forma, essas coisinhas fazem parte da gente tanto quanto qualquer outra coisa, memórias que temos com outras pessoas são a mesma coisa que as memórias e pensamentos que formam nosso senso de identidade

De uma forma, no fim somos nosso laços que formamos com as pessoas

Existe algo belo sobre isso

Aprender a amar e ser amado, aprender a amar relações e suas especificidades, aprender a amar momentos tão curtos que mal podem ser notados por qualquer outro observador que não você

A gente se apaixona pelos nossos amigos, é o que acredito

não de uma forma simples e banal, não como um rótulo simples, mas de uma forma verdadeira e complexa, uma forma genuína e intrinsecamente humana

Eu amo relações que são confusas pra quem olha de fora, eu amo momentos honestos, eu amo espontaneidade e como cada laço que a gente cria é único e não precisa ser fácil de entender

Eu amo viver, eu amo ser humano, eu amo o ser humano, e cada parte que me faz o ser

A gente se apaixona pelos nossos amigos
e eu sinto que nós nos encontramos

Por todos seus amores
por toda sua dor
seu ego seria esquecido

De todas as formas que sofreu
suas cicatrizes revelam
o que passou não foram humilhações
mas um martírio

Em teu amor pude renascer
ao entender que ao meu lado sempre esteve
pude desse cavalo descer
e os fardos começaram a ceder

Minha elegia tornou-se canção
com meus olhos abertos pude amar
a vida e o pesar

Eternamente em minha memória viverá
para mim o que resta é imortalizar
cada memória que puder
existir significa observar

Com esta nova liberdade pude sonhar
ser a pessoa que queria amar

O tempo se passou
como as lágrimas na chuva
mas enquanto for lembrado estará comigo

Por teu amor eu pude viver
por tua dor pude me enxergar
no caminho obscurecido por medo agora vejo a esperança

Tive meus olhos abertos
vivemos em paralelo esse tempo todo
como tua vida sofreu
eu sobrevivi

Por nossas dores e aqueles que caíram, nós podemos ser melhores
por minhas perdas eu pude ser melhor

Minhas palavras trarão a paz que buscava
e o fim do Minotauro que se achava

Teu sofrimento nunca foi em vão
tuas dores não foram humilhação
por toda sua vida em sofrimento contínuo
seu fim lhe trouxe o martírio

Teu nome estará em completo em teus livros
por você eu publicarei, as cicatrizes de seu corpo e teus amores
todos serão lembrados
Que suas palavras tragam luz na vida de quem precisar

O fim de um ciclo não representa amargura
mas o amadurecimento de todas as coisas
como as lágrimas que caem na chuva
as folhas mudam
uma nova estação se encontra

No renascimento de uma esperança pude ver a vida
o retorno chegou e trouxe de volta os belos dias
não que passaram, mas que virão

A perspectiva de um futuro traz de volta à via
de se encontrar
de amar
no fim, um final do labirinto havia

O fim da vida não lhe trouxe o fim da existência
em minhas memórias e teus atos você viverá
tenha paz

O casulo se quebrou e renasci
como não mais a mesma pessoa
e nem a mesma vida

Me tornei quem queria ser
depois de tanto tempo
hoje, livre posso ser

Então,
uma última vez

Em tua obra viverá para sempre
assim como o pensamento

Com o tempo seremos esquecidos
mas nossas palavras serão lembradas
e em paz poderei ir
quando a hora chegar

Pude ser salvo pelo amor
de meu irmão
de Leila
de você

em todas as cicatrizes de meu corpo nossas histórias irão repousar

Ainda

não

acabou

Todas as

cicatrizes de meu corpo

Todas as cicatrizes de meu corpo

Por:

Filippe dos Santos Cordeiro

Textos, ilustrações:

Filippe dos Santos Cordeiro

Direção, edição e revisão:

Antonio dos Santos

Sumário:

A verdade é que nem sempre fui apaixonado por você

Mas acho que nunca deixarei de ser

Tentei escrever sobre paixão tantas vezes

Não posso explicar o que sinto se não por

Paixão

Acima de tudo paixão

Pelas cicatrizes de meu corpo,

pelas lágrimas de meus amores

Eu abdico de meu ego

Tudo que fiz sempre foi por amor

A verdade é que nunca quis te machucar

Eu não nasci apaixonado

Mas espero morrer assim

Essas são todas cicatrizes de meu corpo

Passado

Antes de poeta, sou humano, e assim como todos, cometi erros por toda vida, e por este capítulo começa minha jornada.

Esta é uma homenagem a todos que feri, a todos que ficaram para trás, e tudo que sofri até ser quem sou

Uma carta aberta a todos que feri

Nunca acreditei que devêssemos julgar e ser julgados por erros

Mas, ironicamente, me encontrei fazendo-o comigo

De forma considerável justa e compreensível

Mas, que por conta desta, me encontrava prisioneiro da culpa, capto longe da ação e, por consequência, redenção

Cometi muitos erros, mais do que certamente, talvez seja minha maior proficiência em vida e, quem sabe, morte

Inúmeras foram as pessoas que atingi, ao contrário de meus acertos, para cada uma destas eu peço o mais sincero perdão

Não por quem sou, pois isso é resultado de tais dores

Mas por quem fui, e por qual errei

Entrego o medo ao lado do orgulho pífio e clamo por perdão
enquanto lhes peço verdadeiramente desculpas

Não vazias e não tolas, pois sei que elas apenas nada
transformam

Compreendo também que mesmo atos não mudam o
passado ou a memória

Porém podem mudar o agora, e com sorte, cessar a dor

Então junto de responsabilidade e desculpas eu lhes entrego
uma promessa

Uma real, que não será quebrada

Uma promessa de que farei o que puder pela redenção
dessa dor, não por mim, mas por cada um que feri nesta vida

E uma promessa que a cada erro houve um aprendizado e
junto a ele uma tentativa de melhora, com tudo que posso jurar ou
entregar

E agora falo diretamente a ti, que feri:

Eu te peço desculpa

Antonio

Sempre foi como uma rocha, para todos

E com essa estabilidade acabei te perdendo

No meio dessa resiliência toda

acabei esquecendo que no fim, ainda era humano

De alguma forma sempre esteve comigo

E nunca errou, não de verdade

E com essa isenção de defeitos,

como uma montanha sem lascas soltas

eu acabei negligenciando sua dor

Não pude ver o que passava em teus olhos

E nem a dor que sentia em silêncio

E por isso eu peço desculpas

Por não ter sido a rocha que foi para todos

Por não ter sido tão forte quanto sempre foi

Sua dor é ouvida

E agora posso te enxergar

E te peço desculpas por ter demorado tanto

Elize

Como nos mitos, me encontraste em um labirinto

Labirinto que acreditava possuir

Que acreditava ser parte de mim

Sem notar que deste modo nunca me amariam

Com suas palavras me encontrou

Não a fera que lhe foi contada

Mas uma indefesa criatura sem voz

Que nem sabia que estava perdida

Como Teseu, não se perdeu nesse meu labirinto

E nem o tornou seu

Me libertou das paredes frias de não conseguir falar

Com você meu erro foi não ter te entendido

Não saber lidar com essa liberdade

de ir e vir por estes corredores cinza

E não entender mais cedo do que precisava

Errei em ter duvidado de quão forte era,

mesmo depois de ter me libertado

E errei em achar que estava presa comigo no labirinto

E por isto, peço-lhe desculpas

Mesmo quando ainda estava entendendo o que era, nunca me abandonaste, e por isso agradeço

Assim como agradeço por nunca ter dado ouvidos às histórias do temível Minotauro, e sempre ter me visto como Astério

E por fim, agradeço por me permitir lutar ao seu lado, de hoje até o fim.

João

O tempo prega peças em como se apresenta a nós

E talvez tenha sido o que nos feriu

Por achar que ele já havia passado o suficiente

Nos encontramos por acaso

Mas ficamos por esforço próprio

E continuamos pela confiança

Mas a falta de tempo se mostrou

A falta de tempo para entender quem era

A falta de tempo para estar pronto

E com isso errei

Errei em achar que estava pronto para te receber

E errei em achar que poderia apoiar

Sinto até hoje que ainda não me perdoou

E entendo

Eu ainda sinto muito por ter te ferido

E espero que realmente seja feliz

Obrigado pelo tempo e perdão por não ter confiado antes

Raposo

Meu amigo,

contigo o erro foi o silêncio

Durante tanto tempo temi o que pensaria da verdade

que acabei me isolando de tua vida

Meu erro foi não ter confiado em ti, ter posto meu medo

acima de meu irmão

Saiba que não foi sua culpa

sua vida não precisa ser marcada por minha ausência

Sempre fostes o melhor,

não deixe de brilhar agora

Siga em frente sem mim.

Gala

Por fim, uma hora chegaria a ti

A quem eu jamais poderei ser perdoado

Pois o tempo já se foi, e minhas chances junto

Ter tido seu amor foi a experiência mais sublime

Lembrar delas as torna maia doces toda vez, mas no fim sempre a realidade torna

Nos encontramos em meus sonhos, ou parece ao menos

Nossos caminhos sempre foram diferentes, assim como nossos corações, porém a vida, jocosa como é, fez com que nos entrelaçássemos, como fitas vermelhas ao ar

Com os anos estranhos se tornaram amigos, amigos se tornaram família e família se tornou saudade

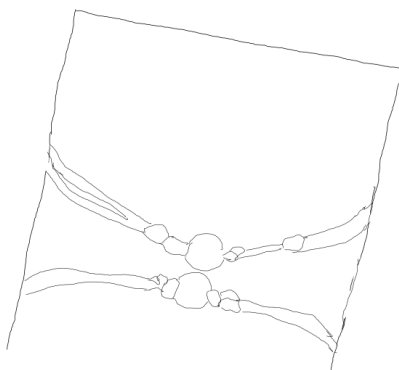
De início não achei que poderia haver algo como você

Uma experiência, não a ser usada e descartada, mas sim a ser degustada todos os dias mais e com mais afinco

Podia te entender como se fosse você

Nos tornamos parte um do outro de formas irreproduzíveis

O amor que sentia era infinito, irrefreável

Foi então quando partiu

E com ti, se foi uma parte de mim, nunca a ser recuperada

Mesmo que nunca possa ler isto

Eu te peço perdão, por ter demorado demais, por não ter conseguido fazer algo, por não poder estar contigo

E por não termos nos despedido. Obrigado por ter existido

Descanse em paz agora, Gala.

Minotauro de Borges

Fui chamado de besta.

Fui chamado de belo

Minha pele cortada conta minha história, eu compreendo

Meus chifres demonstram minha natureza

Cerrados tentam mostrar outros lados

Minhas vistas cansadas de ver o mesmo se repetindo

Me chamam de Minotauro

Já fui a lenda, uma besta.

Já fui de borges, ouvido

Entendo e me aceito

Meus cortes embelezam minha carne

Meus chifres mostram minha força

Eu me aceito como sou, mas compreendo como fui

Me ouviram por histórias

Me ouviram por mim

No fim são ambas verdades

Uma história com dois lados, mas que inegavelmente há vilão

Eu te aceito, passado

Como eres, como cantam

Por todos que sofreram eu te aceito

Por todos que caíram eu busco redenção

Fui o touro de Minos

Fui ouvido

Hoje falo

O vilão em redenção.

Mas não como borges, sem desculpas

Meus pecados são inegáveis

Redenção é tudo que busco

Pelos atos do Minotauro, minhas algemas

Meu caminho eu sigo redimindo os pecados de meu captor de Minos

Mas desta vez com atos

Sendo quem sou, quem vim a me tornar

Neste coliseu chamem-me de Astério

Hikikomori

Quanto tempo já faz?

Quanto tempo?

O suficiente para ainda haver culpa? Mesmo se não existir?

Você se perdeu.

Tanta coisa passando...

Tanta coisa na sua cabeça...

Espirais, olhos, todos gritando.

Mas já foi.

Você fez algo ruim, é o que sempre te falaram. Mas passou, não quer dizer que seja alguém ruim.

Você pode chorar,

você já pode sentir.

Não iremos te julgar.

O passado já foi, sabe, ele não volta mais.

Mesmo que ainda guarde, mesmo que se prenda sozinha.

Você pode sentir, já é hora.

Já foi, não importa mais.

Já aconteceu, não há o que gritar.

Você não é uma pessoa má.

Só errou, uma vez que seja.

Ou é o que acha.

Mas sentiu tanta dor quieta.

Agora já foi.

Tudo já passou.

E agora:

Você já pode se perdoar por isso.

Corpo

Aqui habitam minhas marcas, minhas cicatrizes, minha história, onde minhas dores se

encontram com metáforas, e cicatrizes se tornam poemas

O sangue que me rodeia

Minhas pernas rasgadas, sangrando ao chão,

mas sem uma lágrima

Apenas pensava em me levantar tonteado e seguir

Estas ganhei quando estava correndo

Ansioso pela tua chegada

Pensando que era por ti

Mas a vida me impactou com a realidade

Minha ansiedade sobre ti só me fez cair

e derrotado ganhar novas cicatrizes

enquanto me forçava a seguir em frente,

enquanto me forçava a não sentir a dor

Mas o tempo me alcançou

E ao tratar essa ferida causada pela emoção,

eu entendi que não era sobre ti,

mas sobre minha insuficiência de seguir só

E quando finalmente cicatrizada,

pude chorar ao vê-la partir

E com estas lágrimas, pudemos seguir

E hoje posso caminhar só

Mesmo que estejas sempre comigo

Meus velhos olhos

Sempre me disseram que os olhos eram as janelas para a alma

Nos contam uma história e uma vida

Uma rosa única, singular de cada um

Nossos olhos brilham, encantam e seduzem

São nossas vidas

Todos contam um conto, um amor, uma perda

Nossos olhos contam histórias

Sempre me disseram isso

Por que meus olhos têm tanta dor?

Tomei atitudes que não queria

Me perdi de ti sem perceber por desejos que não sentia

Fui te perdendo aos poucos

Quanto mais me enchia destes desejos,

palavras que não me cabiam, sendo tolo

Bocas que não queria, toques, falas, beijos

Sem real vontade

Agia por pura automação.

Vontades falsas talvez para suprir vaidade

Te trai, eu sei.

Talvez nunca me perdoe

Cada corpo que toquei

Nada senti

Te buscava em outros corpos

Nenhuma vez havia desejado

Cada toque, cada gemido falso

De meus lábios só mentiras

As mais dolorosas a mim

Usado, usei de trapos

Buscando um alívio que não desejava.

Dizia que era o que sentia

Uma mentira que a mim contava

Sem desejar, desejei muitos.

É o que mentia

Te traindo, cavei meu túmulo.

Nada disso queria

Te humilhei, te feri, te abusei

Destruí cada parte de você que te fazia quem era

Sem vontade, eu te forcei

Por cada mentira e desejo falso

Eu te abusei

Então por que você ainda me ama?

Uma carta aberta a mim

Cicatrizes de outros corpos me fazem chorar

Levou tempo, levou sofrimento

Levou embora a agonia de tê-las

Mas ainda me vejo em lágrimas diante da dor

Mesmo que não me pertença

Suas feridas também me fazem chorar

Se me ama, por que não me cativa?

Se me quer, por que não tenta?

Se me ama, por que não se importa?

Pelas suas feridas, eu sei

Mas por quanto tempo devo esperar sofrendo a cicatrização de outros?

Posso ser injusto ao falar isto

Ou talvez injusto seja você não partir

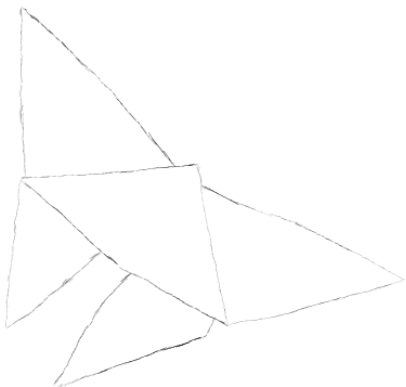
Talvez injusto mesmo seja

um mundo em que nós dois amamos e sofremos

Ou talvez esse seja só como é o amor

Não importa

.

Quantas partes de mim vai precisar
para você se cicatrizar?

Astério

Entre todos que errei você é um dos que mais tive dificuldade em notar

E talvez, um dos que mais errei

Causei-lhe tanta dor por tanto tempo

Espero que possa ler o que falo

Você afinal nunca lê o que escreve, não é? Desde jovem eu vim te ferindo, te odiando

Causando essa dor que hoje tenta se redimir

Mas saiba, hoje eu sinto muito e te perdoo

Mesmo que pareça irônico escrever para si mesmo

Eu lhe devo desculpas

Pelo tempo que levei a descobrir quem era

Pelo tempo que passei com raiva

Pelas pessoas que feri

Eu fui tolo

E levei tempo demais para entender

Jamais poderia me redimir de meus erros se antes não me redimisse comigo

Eu te peço perdão

Coração

Estes são alguns dos que habitam neste coração queimado pela vida

Uma conversa sobre o fim do mundo

Não nasci apaixonado, mas espero morrer assim

Nunca sabemos quando o mundo vai acabar

Alguns dizem que em breve

Outros sonham que nunca

Talvez já tenha

Talvez seja mais interessante pensar no porquê

Existem aqueles que acreditam que será por um destino
cruel e inevitável

Talvez esses sejam os otimistas

Eu acredito que será por arrogância

A negligência sobre nós mesmos e não a reconhecermos

O amor irá nos matar, mas o orgulho será o nosso fim,
algum artista mais sábio disse isso

Eu espero estar errado

E espero também que ainda haja uma causa a se lutar,
que não tenha acabado o que existe por ansiedade e emoção

Espero que ainda possamos ter algo e que o orgulho não vença

Ao menos viver

Sofrendo que seja, o ponto é tentar

Alguns acreditam que o fim vem e não há o que possam fazer, por isso nem tentam

Outros se negam a ver o fim do que já acabou

Existe verdade nos dois

Outros enxergam o fim no que não começou

Ou talvez, não queiram enxergar

Talvez eles estejam certos

E quem luta pela causa esteja errado

Eu espero que não, talvez esse seja meu erro

A verdade está no meio, entre algum de nós

Alguns acreditam no que nem é possível

Alguns desistem do que é

Por isso alguns de nós sofrem

E alguns de nós mentem

Da Vinci disse uma vez que a promessa nasce da morte da esperança. Eu espero que ele esteja errado

E espero que quem acredita esteja certo

Talvez eu não esteja falando sobre o fim do mundo

Talvez você nunca entenda

Eu faço de propósito

Palavras Claras

Pessoas

Pessoas se encontram por sorte

ou destino, o que for conveniente ao encontrado

E por muito, interações ocorrem,

muitas vezes irreais, desnecessárias,

perguntas cujas respostas são realmente irrelevantes.

No entanto, há uma genuidade sobre você

Há uma honestidade em seus atos

Aos quais estão longe de ser perfeitos,

mas certamente e, talvez por isto, são reais

O trabalho de um poeta realmente é fácil,

quando se pensa sobre tal

Nós escrevemos o que pensamos,

poetizamos sobre o que nos toca

e, dificilmente, há dificuldade em tal

Mas talvez a um poeta a morte seja a ingenuidade,

por orgulho ou por falsidade,

se torna a antítese de qualquer escritor

Porém, quando a encontro,

é como uma impossibilidade,

um mero pesadelo ao qual não necessito pensar

Para um poeta a inspiração é como ar,

simples, advindo de diversas fontes

Um toque, uma risada, um momento simples,

E por este te aprecio

Pelos mais simples,

porém necessários e verdadeiros momentos

Em que me vejo em necessidade de escrever sobre,

não por sua complexidade, mas por sua verdade

É fácil apreciá-la

Com uma presença notória,

se torna cativante estar por perto

De forma a ser entretenimento e aprendizado

Como um poema ciente

Espero que dessa simplicidade essas palavras compartilhem

Busco de forma clara me expressar ao máximo

E peço perdão se não o fiz

Por este te agradeço

Não por momentos perfeitos

Mas por momentos reais

Apolo

Minha pele é dourada como o sol que me serve

Minha pele é queimada pelo sol que te segue

Minha pele é dourada, tira a mão irmão

Minhas asas não são brancas, isso é pura prata, riqueza e beleza

Para de rasgar minhas costas esperando-me sentir dor

Já falei que não sangro, eu fluo icor

As únicas unhas que rasgam essa pele são da minha mina e não desses porcos que tentam me opor

Para de me matar, de me perseguir

Já falei que nunca vai conseguir, um sol se põe pra outro surgir

Minha pele é dourada e brilha tipo bronzeada

Minha vida é minha, sem essa de "rapaziada"

Tira a mão de mim

Eu não sou mais só um qualquer que jura fé

Do criacionismo eu fiquei só "cria" e deixei vocês com "o cinismo"

Minha lua que brilha minha luz

Reflete a minha cruz, não aquela de desrespeito, a de meu peito

A que você passa a mão e ora, toda hora me pedindo mais uma hora

Eu sou o deus do sol e brilho

Só peço que não toque em minha pele, queime minha pele

Meus olhos são pretos, os únicos a suportar minha luz, meu calor, meus cabelos são queimados do sol, minhas linhas não são greco esculpidas, são desenhadas e marcadas pelas unhas de deusas latinas

Meu deus não toma nem teme, não precisa de um monte de tementes, minha deusa é ela somente

Que ri e não mente, que jura que sente tudo que vem na mente

E eu sigo crente

Seus cachos pretos são minhas algemas, meus únicos grilhões aceitos, seus olhos é onde guardo meu desejo, suas curvas onde descanso meus dedos, sua cabeça deitada em meu peito

Minha deusa de aço, de ouro, suas pulseiras arranhando meu couro, sua prata passando no meu rosto, seu anel em meu céu, seus cílios me acariciam, os meus olhos nos teus apreciam

Minha pele é dourada e macia, ela brilha feito brasa ardida

Eu sou seu

Eu sou sol

Mas nunca só

Sempre soul

Meu nome era Xangô, mas agora me chamam

Apolo

Eu e tu, festa no morro

Tu rebolando sorrindo

Me olhando rindo

Me deixando sem palavra

Minha mão grudada na tua

Tua boca na minha

Eu te abraçando e tu sentada

Curtindo o momento nem fui percebendo

O medo fomos perdendo

Agora já não temo

Bem brega, que se foda

Fui te cantando e tu fofa

Querendo saber se tu queria

Meio assim "qual a tua moça?"

Muito fogo, o próprio sol

Tu rindo, curtindo

Eu te vendo, que lindo

Meu amor é te ver sempre sorrindo

Tu dançando

Nosso ritmo cantando

Sem putaria hoje, só de coração vou falando

Te amando

Falou "vamo sem pressa"

Acabei caindo nessa

Me vi curtindo essa

Agora quero te ver dançando

Sambando, cantando

Rebolando, me caçando

Tu sabe quem é

Não abaixa a cabeça não

Sorrindo foi me levando, guiando pela mão

Sem ver foi apaixonando, no sorriso da bandida que me perdi

Nesses cachos tipo "caralho que mina"

Nessa raba que empina

Pedra preciosa, melhor que diamante

Sua boca deu vontade

Teu tempo fui roubando

Nós rindo Sorrindo

Nada impedindo

Sem essas de ser minha

Só quero te ver sorrindo mina

Na tua mesma, própria dona

Sabe quem é, toma própria conta

Esses cachos voando

Dançando Seus, olhos me guiando

Festa no morro

Sem teu beijo mina é capaz que eu morro

Tu me olhando, o lábio mordendo

Cordão balançando

Suas unhas arranhando

Nossas bocas beijando

Beijando teu pescoço

Tu rindo e me chamando de bobo, eu sorrindo e todo tolo,
sabendo que sem tu nem tem morro

Sem essa de apaixonado bobo

Vamos curtindo no fogo

Sem medo de queimar um pouco

Tu pediu tempo, à noite é mais longo

Sem desculpa ou caô, sem medo ou pavor

Eu só vou te chamar de amor

Por um momento que for

Uma festa no morro Infinita e sem caô, esse é o tal amor

Baile do Xangô

Amado passado

Sabe, eu tenho sonhado com você, é sempre com você

Em todos esses anos eu vim a te conhecer,

cada lado seu, cada expressão, cada olhar

E cada vez eu fui me apaixonando mais

Quanto mais eu vinha a te conhecer mais eu me apaixonava

Não posso evitar,

eu sou um bobo que não aprende e tem esperança

Eu te conheci, eu aprendi a te amar,

cada vírgula e acento de seu poema

Sempre pensei que poderíamos dar certo

Eu não posso evitar de te amar

Você é minha paixão e eu queria poder ser a sua

Sabe,

Posso ser um idiota, mas independente do que sejamos,

eu sempre estarei aqui por você

Nosso Fim

Nos perdemos no caminho

Não pela distância

Não pelo tempo

Nosso fim veio pelo desinteresse. Nós morremos quando deixou de me cativar

Quando me tomou por garantia

E me fez mais um dentre 100.000 outros

Muito antes de tudo nós perecemos

Antes de partir

Morremos embriagados por não ter necessidade um ao outro

Nosso fim veio quando passou a me ver como mais um

E não mais como teu

ELEGY BLUES

Mais uma vez estou aqui.

Como quem busca algo.

Mas nós já sabemos a verdade, não é cowboy?

Toda essa dor.

Minhas dores e meu sofrimento.

Nós dois sabemos.

Mesmo agindo como uma vítima, mesmo me

doendo. Sabemos que é o que eu quero.

Que é o que sempre busco toda vez e que talvez o que eu espere é a verdade.

Talvez o que eu precise seja alguém para mostrar minha responsabilidade.

Alguém que nos meus olhos diga: "Você busca sua dor, você só sofre porque não sabe lidar com estar bem, porque não sabe e tem medo da responsabilidade de ser feliz."

Enquanto me doo do passado.

Talvez o que precise é do presente, aceitar a maturidade de superar.

Talvez esse seja meu medo real.

Porque, afinal, só eu busco meus problemas.

Minhas dores.

Todas são porque eu as busquei.

Sempre foi assim, não é cowboy?

Talvez eu precise que alguém me mostre que não posso agir como sofredor. Agir como um coitado pelas dores que eu busquei. Talvez eu precise que alguém me manda crescer, que sem medo me diga: "Você se faz de vítima toda vez, e mesmo assim busca mais sofrimento, busca mais problemas. Tudo porque você tem medo de superar e ter que lidar com uma vida à sua frente. É por isso que sente essa pena de si mesmo patética."

Eu sei,

eu sei que ela nunca mais vai voltar, cowboy

E talvez seja a hora de partir também.

Está na hora de assumir responsabilidade.

Então, uma última vez.

"Eu não vim aqui pra te culpar, eu só esperava um último adeus, ou que nunca partisse. Mas agora é tarde, acho que é o nosso fim Gala. Nos vemos por aí cowboy."

Farewell, cowboy blues.

Uma última carta de amor a você

Alma

Aqui se encontra a porta para mim,
quem sou e o que sinto

Ensaio Lucífero

Meu querido amigo de mãos lascadas que se prosa aqui

Sangras todos os dias por cima deste morro

Todos te veem mas ninguém pergunta como tá

Suas mãos sangrando são só sinal do que carrega pelos outros

Tu morreu há mais de mil anos atrás

Mas parece que cada dia há um judas a mais

Todo dia te vejo redentor,

mas me pergunto quantos destes realmente estão a teu dispôr

Senhor eu te digo, os tempos mudaram mas as coisas complicam

Todos os dias um messias morre nas ruas

Crucificado a base de chumbo

Se o senhor voltasse agora seria chamado de vagabundo

Mas a beleza é constante

Todos os dias somos lembrados por e dela

Como uma comédia divina, é tudo que temos e tudo que perdemos

Queria que visse como é bonita minha vista

É como uma mistura apaixonada de Van Gogh e Cartola, uma arte de estrelas e café com cigarro, de uma forma que nenhum dos dois entenderia a realidade pessimista

Todos os dias está cercado

É difícil não poder chorar

De cima de teu morro vendo cada um que sofre no morro

É complicado carregar o peso de tanto pecado e ter que manter a sua pose parado, e sem poder um dia ter chorado

Eu me pergunto se tu já voltou

Todos os dias tantos olham pro senhor perguntando se já não estamos no inferno

Mas cada dia mais entendem que é só a terra de ordem e progresso

O fim dos tempos veio mais cedo, por meio dos homens

Os mesmos que usaram seu nome pra nos guiar
Não querendo te culpar, mas poxa
Mais uma vez podia nos ajudar

Sem ressentimentos, pelo menos toda noite me acompanha

Seu pai também te deixou pra carregar o mundo

Temos isso em comum

Não somos uma canção bela de Elis Regina, mas ambos buscamos ser 'como nossos pais'

Queria que fosse uma história bonita como de Assis

Em que os mortos pudessem falar

Perguntaria como posso seguir teus passos sem parar no teu fim

Então tu me responderia e eu diria "não, é com meu pai"

Seus braços sempre abertos me abraçam nos meus sonhos

Em que me fala "volta pra cama filho, eu cuido do resto"

Já não sei mais se falo com o senhor ou meu

velho

Não me entende
Nunca vai

A saudade que sinto de tu nunca vai passar, mas com seu amor pude encontrar paz. A mesma que te desejo agora, meu velho. Se liberte dessa dor em tuas palavras, e que em morte encontre sua existência eterna nos sonhos das pessoas. Ter minhas palavras envoltas das tuas perdoa qualquer erro.

Faço de propósito

Boa noite Cristo, dorme bem

Nos vemos numa madrugada por aí

Amém

Vita Apollinis

Ó, sol

Esplendoroso, eu fui como ti

Vislumbrei os mais epopeicos

Com estes dividi as mais gozadas risadas

Presenciei ensejos tão ínfimos e delicados que nem poderiam ser reconhecidos

Caminhei ao lado de deuses sem aviltar-me

Eu contemplei mitos sendo urdidos

Tomei a mim os momentos mais deíficos com jocosidade

Eu fui clamado de deus pelas mais belas divas

Caminhei pelo sonhar ao lado de Morfeu

Toquei todos corpos

Por uma aurora tornei-me unicamente o melhor

Infinitas paixões cativei

Infinitas noites vivi

Eu caminhei pela Terra e fui chamado de sol

Ó, sol

Eu toquei todos os mais belos corações

Amei as mais belas musas

Por estas fui chamado como o deus mais airoso

Eu vivi por 4.000 anos

Por todo sonhar

Escolhi ser teu

Por todo céu e mar

Eu unicamente sou o honrado

XVI A torre

Acordado sigo, pensando ou existindo?

Não tenho certeza, mas faz dias, ou seriam semanas?

Pouco importa, acordado sigo de maneira incômoda

Será que irei dormir hoje? Será que algo ocorrerá amanhã?

Pouco importa, o tempo já não me tem

significado.

Um texto lido fora de ordem?

Que incômodo!

Que incômodo!

Acordado sigo, pensando ou existindo?

Será que irei dormir hoje? Será que algo ocorrerá amanhã?

Pouco importa, o tempo já não me tem significado.

Não tenho certeza, mas faz dias, ou seriam

semanas?

Um texto lido fora de ordem?

Pouco importa, acordado sigo de maneira incômoda

Que incômodo!

Será que irei dormir hoje? Será que algo ocorrerá amanhã?

Não tenho certeza, mas faz dias, ou seriam semanas?

Acordado sigo, pensando ou existindo?

Pouco importa, acordado sigo de maneira incômoda

Um texto lido fora de ordem?

Pouco me importa, o tempo já não me tem significado

XVI A torre

Olhos me fazem sofrer

Sofro existindo

Com todos me olhando

Me fazem saber que existo

Por que não me deixam só?

Seus olhos me perseguem

Acham que tem direito sobre mim

Me forçam a existir e me julgam por isto.

Quem lhes deu autoridade sobre mim?

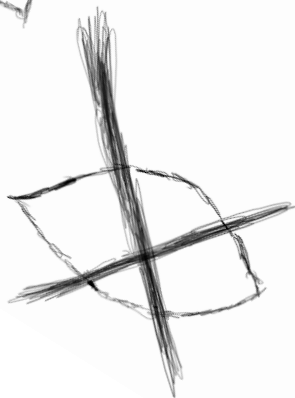
Quem lhes deixou me julgar por viver?

Como se fossem superiores me olham julgando

Quem são vocês para isso? Se nem sabem quem sou

Por que me caçam tanto?

Me deixem só

Sem existir

É o melhor para os dois

Sofro por existir dessa forma

Como uma aberração disforme

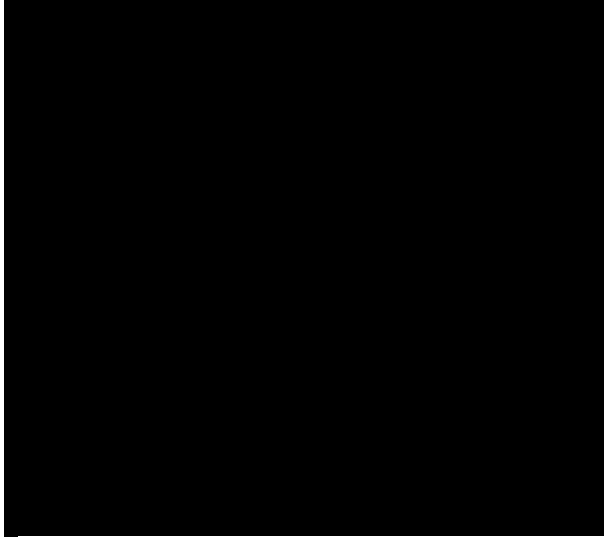
Formada por rumores e olhares

Um boato não tem pulmões

Não posso respirar

Como pode se sentir tão acima de mim?

Vazio

Vazio muitas vezes é uma palavra usada para nos descrever. Ou, ao menos, nossos corações.Mas não é certo. Vazio. Falamos quando não sentimos

Mas não sentir é sentir coisa demais. Sentir vazio seria sentir demais. Afinal, a maior parte do nosso universo é. O que buscamos talvez seja apatia

Mas o que encontramos é excesso, um turbilhão. Sentir-se vazio é sentir o peso do universo todo em sua garganta. Sentir-se vazio é sentir tanta coisa de tantos lados que acha que está em repouso. Sentir-se vazio é o grito mais alto que dá no espaço, sem ser ouvido

Sentir-se vazio é achar que estamos a um universo de distância mesmo que esteja à uma ligação.Vazio é o ressignificado de exuberante .De sentir até se anestesiar. Vazio é o que sinto quando você me fala que vai embora. Vazio são palavras de amor de quem parte. Que tanto importam.Mas nos deixam.

As botas de meu pai me servem bem

Fecho meus olhos

Eu posso ver as lágrimas escorrendo

Escondidas em seus quartos

Escondido em meu quarto

Elas parecem fugir

Correm livres quando mais solto-as

Sendo livres em minha cara elas são tudo que queria

Minha companhia

Nesse navio afundando, alguma música pra acalmar

Só de saber que minha queda é vista já diminui a dor

Como se fosse algum tipo de alívio saber que minhas lágrimas me acompanham nesse momento

Mesmo que quisesse que fosse você

Ao menos minhas lágrimas se mantém nas promessas

Os dias parecem as vezes que nunca vão acabar

E todos dias parecem ser iguais

Como se fossem gotas do mesmo mar

Tipo as gotas do meu rosto

Quantas ainda tem aqui?

A sós posso quebrar

Como nunca pude até agora

Aqui posso ser quebrado

Um caco, ceder à pressão

Como fizeste no passado

Te julguei uma vida atrás

Mas hoje vejo suas botas

E calço-as hesitando

Sabendo do destino que vem

Ainda guardo minhas lágrimas para minha

solidão

Afinal,

seus amigos devem estar nos momentos mais necessitados

Aqui posso errar

Ninguem me ve

Posso ser fraco um pouco

E com sua companhia eu posso me deitar

Mesmo que até você vá secar

Que seja por um segundo fui acompanhado

E de olhos fechados sonho do dia em que não estarei só

Do dia em que minhas lágrimas serão amigas de meus amigos

E eu não precise encontrá-las só quando a sós

estou.

Juventude

Somos idiotas, bobos, somos lindos e sonhadores.

Somos energéticos, pensadores e cinistas. Somos rebeldes e sabichões.

Nós não queremos ouvir os mais velhos, não queremos nos portar como adultos, somos jovens e gostamos de ser e nada vai nos impedir de sermos.

Não ouvimos nossos pais e não queremos saber de empregos e trabalho. Somos tão jovens, só queremos viajar e amar, viver e ver.

Vamos fugir de casa, responder vocês e no final do dia chorar. Não pensamos no futuro ou no passado, só vivemos o agora, só queremos sentir.

Não queremos nunca envelhecer, vamos ser jovens para sempre. Nos recusamos a parar de sonhar.

Somos jovens, sonhamos em fugir de casa, viajar pelo mundo, namorar e sair com amigos.

Somos o futuro, mas não ligamos para seus rótulos ou expectativas, vamos curtir e viver, pelo menos, uma vez.

Nunca vamos abaixar a cabeça ou aceitar que estamos errados, somos os reis do mundo, sabemos de tudo e somos imortais, é o que pensamos.

Somos a mudança, o novo mundo e a esperança, tudo isso enquanto vocês pioram o mundo. Somos rebeldes com causa e vocês não ouvem.

Estamos sempre certos e não queremos ouvir respostas. Sabemos de tudo e somos rebeldes. Somos energéticos, sonhadores e sarcásticos. Nós somos bobos e sentimentais.

Nós somos jovens!

Os poetas mortos

O silêncio se esvaiu, a verdade veio à tona, os medíocres e de coração corrompido devem pagar.

O pecador se esconde atrás de meias verdades e nomes de deuses. Sua proteção não vai suportar a verdade. A luz da honestidade vai brilhar sobre suas mentiras, e quando esse dia chegar, não haverá mais manipulações, cartas e mentiras para lhe defender.

A força dos honestos é simplesmente superior. Somos justiça, somos a verdade, somos muitos em um, somos trindade, somos uma garota com medo, um punk com raiva, somos um tolo, somos um poeta, somos uma besta e acima de tudo somos seu destino. Seus corações malignos e corrompidos serão roubados, estejam prontos.

De: todos os poetas que residem em mim

Para: Seus corações pútridos.

Sociedade

Basta! Não aguentaremos mais adultos podres no comando de nossas vidas, a juventude chegou, suas farsas vêm à tona.

A juventude nunca vai abaixar a cabeça para homens fracos e covardes, corram e se escondam onde quiserem, a verdade chegou.

O colosso acordou, não há desculpas agora. Suas ações nunca foram o suficiente, e agora vão encarar a verdade.

Uma tola e mísera carta para desacreditar os honestos nunca vai servir como impedimento para nós.

Somos os futuros grandiosos, nada vai nos parar. Vocês acordaram a besta, agora só iremos parar quando reconstruirmos a sociedade podre criada por vocês.

Poetas novos

A realidade é dura, mas somos fortes, sempre aguentamos tudo, tudo que você fez conosco, mas hoje será diferente.

Os poetas usam sua arma mais forte aqui e agora, suas mentiras caíram por terra, nossa resolução vai sobrepor quaisquer medidas suas.

Cada lágrima derramada se torna força para nós. Nosso sofrimento nos fez mais fortes e agora você há de enfrentar a besta que criou.

Não vamos nos intimidar com ameaças tolas e fúteis, não somos mais crianças com medo.

A verdade vai prevalecer e a justiça será feita da forma correta. Somos crianças mimadas e furiosas, pessoas justas, somos escritores, somos loucos, somos belos, somos únicos e isso você nunca vai entender e nem tirar da gente.

Somos os poetas novos.

A voz da Revolta

Já chega, já basta! Não vou aguentar mais, desde criança ouvimos que não devemos amar, não devemos sentir, só nos ensinam raiva no lugar de tristeza. Sempre nos falam para não chorar, não podemos sentir nada além de raiva, nos negam ser felizes ou tristes, devemos ser um molde de algo que não somos. Com tudo errado fazemos o que somos ensinados, sentimos raiva e somos chamados de rebeldes, nos criam para odiar, mas nos chamam de ”punks”.

Quando fazemos a única coisa, sentimos a única emoção que nos ensinam, nós vemos quão morto está esse cristo que devia redimir. A raiva foi o que nos deram e dela sairá sua queda. Nos negam amor, o molde já dita quem amar e como amar ou morremos só por andar na rua. Nos negam a fé, o molde já vem batizado e dizendo quem adorar. Se não seguirmos queimamos e morremos no centro. Nos negam nossos sentimentos. Não podemos chorar se não somos fracos, não podemos rir se não somos tolos. Negam até o seu corpo. Você não é quem quer ser. Você é um objeto, um objeto sem vontade ou mente, é só um boneco pertence a um Estado.

Nós nascemos e morremos nesses moldes. Aqueles que o negam são calados e assassinados. Não quero viver uma vida de medo. Entre viver assustada e morrer pela liberdade, me junto embaixo da terra com todos os outros que foram chamados de aberrações, prostitutas, escravos, diabos e viados.

Vivi uma vida toda sendo negado. Ensinado a sentir raiva e guardar lágrimas, mas hoje choro por todos que não puderam antes de mim.

Quem nós somos

Quem é você? Numa terra dessas que tudo pergunta seu nome, te faz pensar nessas coisas

Quem te faz acordar todo dia pra brigar pela vida que essa terra tenta arrancar?

Pode me dizer que um amor, que um sonho

Mas você não é duas pessoas, você não é um sonho, talvez você nunca tenha nem pensado nisso

Quem é você por você?

O que que te faz ser você? Seus amores? Suas brigas? Ou teu sangue ser vermelho?

O que te faz humano são os outros? Não.

Os outros que tornam os humanos em amor, em sonho

Por escolha ou deus

Destino ou sonho

Nós temos nossos amores

De infância, passageiro, para vida, para sempre

Mas nós não nascemos com eles

As pessoas que fazem as coisas especiais nessa vida

Às vezes erram, às vezes são rápidas, mas são humanos

Mesmo agora é humano

Mesmo com seus erros

Mesmo com teu passado

Você ainda sangra que nem nós, você ainda chora e morre como nós

Nós não nascemos com amor

Mas pela nossa vida, pelas nossas paixões

Nós morremos com ele

todas as coisas devem perecer, mas nós

somos a exceção

Eu
Sou
O protagonista

Eu tive um sonho, eu estive no topo da colina.

Pude ser chamado de seu rei.

Eu vivi. Já fui o pior por muito, já fui o melhor por pouco.

Conheci a derrota.

Amor,

dor.

Minhas lágrimas escorreram.

Eu estive nos mais belos céus.

Nos dias mais escuros.

Nas festas mais lindas, nas luzes mais claras.

Nas águas mais tristes

Eu estive apaixonado.

Eu estive livre.

Eu vivi tudo na vida.

Mesmo que por um momento que fosse, eu fui o rei do mundo.

Mesmo que um segundo que foi.

Eu fui o maior.

Eu senti toda satisfação, toda a felicidade, todo prazer.

Todas as vidas, todos os corpos.

Pude ser todos os dias, eu vivi uma vida inteira.

Tive amores, tive despedidas.

Eu fui o campeão, eu fui o derrotado.

Eu fui como um pai.

Eu perdi o amor da minha vida.

Eu superei.

Eu me despedi.

Estive no topo da colina, realizei meu sonho.

Fui amado, amei.

De tudo fiz um pouco, de tudo já senti, tudo já fui.

Como um rei vivi.

O maior da vida. Ao menos da minha.

Eu conheci tudo na Terra.

Fui seu sol.

Eu amei viver.

Eu me perdi, me encontrei.

Eu fiz tudo.

Eu conheci a dor.

Entendi o que é a vida.

Eu fiz promessas, cumpri mais algumas

E eu prometi a ela que não ia parar de sorrir...

E hoje posso olhar pra trás sem pesar, sem hesitar.

E dizer a todos com um sorriso no rosto enquanto os vejo.

Uma última vez antes de seguir a viver minha história:

"Nos encontramos por aí"

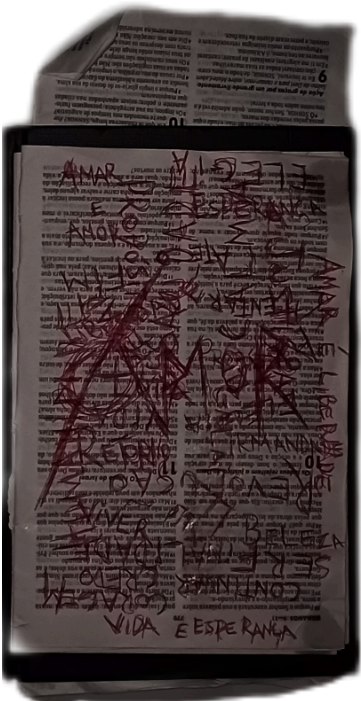
Se cuide pela vida, e não esqueça nunca de amar.

Apêndice

Assim como você pediu eu cataloguei as imagens e textos manuscritos. Você sabe que esse não é o trabalho de um editor, né? Aliás, o que exatamente são esses textos? A maioria não tem um contexto claro. Enfim, digitalizei o que pude dos garranchos que me pediu. [OBS: Não esquece de apagar minhas notas de rodapé antes de adicionar ao principal—E]

P.S: Eu precisei apagar todas as artes do livro, porra, você copiou todas elas? Agora tem um vazio estranhão nas fichas no final. —E

A-materiais manuscritos

A-1
O diário

[Enviado por correio para mim durante o processo de edição—basicamente um “diário” escrito de tempos em tempos do escritor para alguém ler, as datas sugerem que foi escrito entre 20XX e 20XX—E]

Elegia amor e Santo.

tem sido um problema
maior do que pensava
existe uma insuficiência ao
redor desse livro.

Uma peça que não encaixa.

Wesley está se mostrando
algo mais complexo do que
eu esperava.

Às vezes me consome

[Nesse tem pouco material, especialmente material relevante, como me pediu.— Parece realmente um pertence pessoal de alguém, mas o nome estava apagado com tinta escura por cima—E]

Tenho trabalhado intensamente
em meu próximo livro,
não importa quanto tempo
passe trabalhando escrev
ainda parece faltar algo

A coisa que fará ser
especial e mágico

Ainda não achei essa
resposta

Mas vou continuar
até achar.
Mesmo que não dev

[Ele passa alguns “capítulos” falando sobre a própria vida, parece que para alguém mais novo do que ele, mas a maioria das páginas estão ruins demais para compreender qualquer coisa—E]

Nos encontramos mais uma vez
Estive pensando no quanto mudo, mudei
De tempos em tempos é como se me tornasse um novo eu, com sorte, um melhor. Hoje me vejo não como uma pessoa perfeita que não erra, mas sim como uma que erra e busca redenção.

Errei muito até hoje, ainda erro.

Errei com amigos, com amores, comigo.

Eu errei por mentir, errei por falar. Já fiz de tudo, de verdade.

Mas sempre aprendi com estes erros.

E acabei aprendendo que a culpa nos limita, nos limita do perdão próprio. Não dá pra ter medo e culpa pra sempre, isso só te impede de se redimir com quem errou.

Você precisa se perdoar pelos seus erros e se redimir com quem errou. Isso é o que pode fazer, é o que pode se cobrar. O perdão da pessoa é algo que ela deve decidir e por isso você não pode se culpar por ele.

A-2

A “bíblia”

Capítulo 11

TRANSFORMAÇÕES QUÍMICAS

Qualquer acontecimento envolvendo a matéria é conhecido

840

APOCALIPSE 6—8

10E clamavam com grande voz, dizendo: Até
quando, ó verdadeiro e santo Dominador, não
julgas e vingas o nosso sangue dos que habitam
sobre a terra?
11E a cada um foi dada uma comprida veste branca
e foi-lhes dito que repousassem ainda um pouco de
tempo, até que também se completasse o *número*
de seus conservos e seus irmãos que haviam de
ser mortos como eles foram.
12E, havendo aberto o sexto selo, olhei, e eis
que houve um grande tremor de terra; e o sol tor-
nou-se negro como saco de cilício, e a lua tornou-se
como sangue.
13E as estrelas do céu caíram sobre a terra, como
quando a figueira lança de si os seus figos verdes,
abalada por um vento forte.
14E o céu retirou-se como um livro que se enrola;
e todos os montes e ilhas foram removidos do seu
lugar.
15E os reis da terra, e os grandes, e os ricos, e os
tribunos, e os poderosos, e todo servo, e todo li-
vre se esconderam nas cavernas e nas rochas das
montanhas
16e diziam aos montes e aos rochedos: Caí sobre
nós e escondei-nos do rosto daquele que está
assentado sobre o trono e da ira do Cordeiro,
17porque é vindo o grande Dia da sua ira; e quem
poderá subsistir?

Os Israelitas fiéis são salvos de perigos iminentes

7 E, depois destas coisas, vi quatro anjos que
estavam sobre os quatro cantos da terra,
retendo os quatro ventos da terra, para que ne-
nhum vento soprasse sobre a terra, nem sobre o
mar, nem contra árvore alguma.
2E vi outro anjo subir da banda do sol nascente,
e que tinha o selo do Deus vivo; e clamou com
grande voz aos quatro anjos, a quem fora dado o
poder de danificar a terra e o mar,
3dizendo: Não danifiqueis a terra, nem o mar, nem
as árvores, até que hajamos assinalado na testa os
servos do nosso Deus.
4E ouvi o número dos assinalados, e eram cento
e quarenta e quatro mil assinalados, de todas as
tribos dos filhos de Israel.
5Da tribo de Judá, havia doze mil assinalados; da
tribo de Rúben, doze mil; da tribo de Gade, doze
mil;
6da tribo de Aser, doze mil; da tribo de Naftali,
doze mil; da tribo de Manassés, doze mil;
7da tribo de Simeão, doze mil; da tribo de Levi,
doze mil; da tribo de Issacar, doze mil;
8da tribo de Zebulom, doze mil; da tribo de José,
doze mil; da tribo de Benjamim, doze mil.

Visão dos mártires na glória

9Depois destas coisas, olhei, e eis aqui uma
multidão, a qual ninguém podia contar, de todas
as nações, e tribos, e povos, e línguas, que esta-
vam diante do trono e perante o Cordeiro, trajando
vestes brancas e com palmas nas suas mãos;
10e clamavam com grande voz, dizendo: Salva-
ção ao nosso Deus, que está assentado no trono,
e ao Cordeiro.
11E todos os anjos estavam ao redor do trono, e
dos anciãos, e dos quatro animais; e prostraram-se
diante do trono sobre seu rosto e adoraram a Deus,
12dizendo: Amém! Louvor, e glória, e sabedoria, e
ações de graças, e honra, e poder, e força ao nosso
Deus, para todo o sempre. Amém!
13E um dos anciãos me falou, dizendo: Estes que
estão vestidos de vestes brancas, quem são e de
onde vieram?
14E eu disse-lhe: Senhor, tu sabes. E ele disse-me:
Estes são os que vieram de grande tribulação, la-
varam as suas vestes e as branquearam no sangue
do Cordeiro.
15Por isso estão diante do trono de Deus e o ser-
vem de dia e de noite no seu templo; e aquele que
está assentado sobre o trono os cobrirá com a sua
sombra.
16Nunca mais terão fome, nunca mais terão sede;
nem sol nem calma alguma cairá sobre eles,
17porque o Cordeiro que está no meio do trono os
apascentará e lhes servirá de guia para as fontes
das águas da vida; e Deus limpará de seus olhos
toda lágrima.

A abertura do sétimo selo. Os sete anjos com as sete trombetas. As quatro primeiras trombetas

8 E, havendo aberto o sétimo selo, fez-se silên-
cio no céu quase por meia hora.
2E vi os sete anjos que estavam diante de Deus, e
foram-lhes dadas sete trombetas.
3E veio outro anjo e pôs-se junto ao altar, ten-
do um incensário de ouro; e foi-lhe dado muito in-
censo, para o pôr *com* as orações de todos os santos
sobre o altar de ouro que está diante do trono.
4E a fumaça do incenso subiu com as orações dos
santos desde a mão do anjo até diante de Deus.
5E o anjo tomou o incensário, e o encheu do fogo
do altar, e o lançou sobre a terra; e houve depois
vozes, e trovões, e relâmpagos, e terremotos.
6E os sete anjos, que tinham as sete trombetas,
prepararam-se para tocá-las.
7E o primeiro anjo tocou a trombeta, e houve
saraiva e fogo misturado com sangue, e foram
lançados na terra, que foi queimada na sua terça
parte; queimou-se a terça parte das árvores, e toda
a erva verde foi queimada.
8E o segundo anjo tocou a trombeta; e foi lan-
çada no mar uma coisa como um grande monte
ardendo em fogo, e tornou-se em sangue a terça
parte do mar.
9E morreu a terça parte das criaturas que tinham
vida no mar; e perdeu-se a terça parte das naus.

ímpias concupiscências.
19Estes são os que causam divisões, sensuais, que
não têm o Espírito.

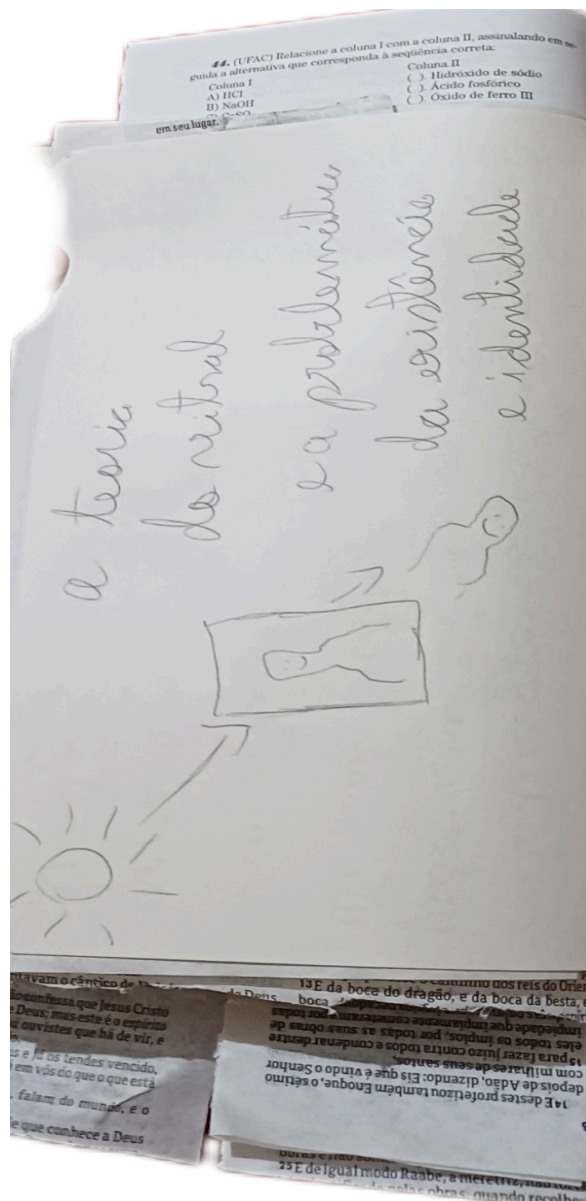
Exortação e doxologia final

20Mas vós, amados, edificando-vos a vós mes-
mos sobre a vossa santíssima fé, orando no Espí-
rito Santo,
21conservai a vós mesmos no amor de Deus, espe-
rando a misericórdia de nosso Senhor Jesus Cristo,
para a vida eterna.
22E apiedai-vos de alguns que estão duvidosos;
23e salvai alguns, arrebatando-os do fogo; tende
deles misericórdia com temor, aborrecendo até a
roupa manchada da carne.

mao, e mentiroso. Pois quem não ama
qual viu, como pode amar a Deus, a quem não viu?
21E dele temos este mandamento: que quem ama
a Deus, ame também seu irmão.

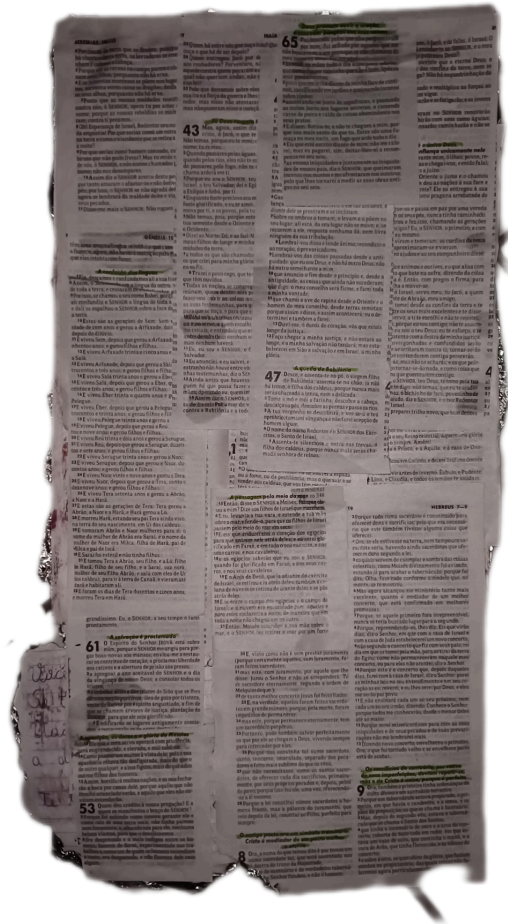
A fé em Jesus e as suas consequências

5 Todo aquele que crê que Jesus é o Cristo é nas-
cido de Deus; e todo aquele que ama ao que o
gerou também ama ao que dele é nascido.
2Nisto conhecemos que amamos *os* filhos de
Deus: quando amamos a Deus e guardamos os
seus mandamentos.
3Porque este é o amor de Deus: que guardemos os
seus mandamentos; e os seus mandamentos não
são pesados.
4Porque todo o que é nascido de Deus vence o mun-
do; e esta é a vitória que vence o mundo: a nossa fé.
5Quem é que vence o mundo, senão aquele que crê
que Jesus é o Filho de Deus?
6Este é aquele que veio por água e

[Esse é especialmente interessante. Um dos maiores que recebi, é uma metamorfose. Algumas partes escritas à mão, páginas de bíblia, páginas de livros químicos e matemáticos e anotações—De longe o mais estranho, tem algo errado sobre esse livro. Segue então o mais interessante—E]

[Na contra-capa diz que o autor é **[REDIGIDO],** o que deve ser uma piada, mas estou sendo minucioso como pediu—A letra parece ser a mesma dos outros documentos, mas as folhas parecem mais novas—E]

Faz um tempo que não responde meus emails, ou ligações, pode pelo menos responder isso? O livro ainda tá longe de estar pronto, você sabe disso né? Desde que começou a trabalhar nisso você sumiu, aliás, **[REDIGIDO]** ainda precisa de você, sabia?

A-3

A tabuleta

[Energia estranha nessa coisa, parece uma amálgama de várias mídias de uma forma, tem uns 4 materiais formando essa. Parece meio amaldiçoado, em baixo dessas páginas tem uma coisa chamada **[REDIGIDO],** assim como no final, apesar da semelhança, não parece ser o mesmo criador da “bíblia”—E]

[A parte de trás da tabuleta, parece queimado ou enferrujado, me lembra a máscara dele—E]

seja morto

6 Estas têm poder para
chova nos dias da sua
as águas para conve
a terra com toda sorte de pragas, quantas
quiserem.

7 E, quando acabarem o seu testemunho, a besta
que sobe do abismo lhes fará guerra, e as vencerá,
e as matará.

8 E jazerá o seu corpo morto na praça da grande
cidade que, espiritualmente, se chama Sodoma e
Egito, onde o seu Senhor também foi crucificado.

9 E homens de vários povos, e tribos, e línguas, e
nações verão seu corpo morto por três dias e meio,
e não permitirão que o seu corpo morto seja posto
em sepulcros.

10 E os que habitam na terra se regozijarão sobre
eles, e se alegrarão, e mandarão presentes uns
aos outros; porquanto estes dois profetas tinham
atormentado os que habitam sobre a terra.

11 E, depois daqueles três dias e meio, o espírito
de vida, *vindo* de Deus, entrou neles; e puseram-
-se sobre os pés, e caiu grande temor sobre os que
os viram.

12 E ouviram uma grande voz do céu, que lhes di-
zia: Subi cá. E subiram ao céu em uma nuvem; e os
seus inimigos os viram.

13 E naquela mesma hora houve um grande terre-
moto, e caiu a décima parte da cidade, e no terre-
moto foram mortos sete mil homens; e os demais
ficaram muito atemorizados e deram glória ao
Deus do céu.

14 É passado o segundo ai; eis que o terceiro ai
cedo virá.

A sétima trombeta

15 E tocou o sétimo anjo a trombeta, e houve no
céu grandes vozes, que diziam: Os reinos do mun-

A-4
O caderno de bolso

[O que você encontrou? Essas coisas são loucura, elas mal estão conectadas com a realidade. Isso parece a descida do autor em insanidade—As marcas dizem que é de 20XX, então, o mais recente, pouco tempo atrás—E]

Eu tenho me sentido
estranho. hoje estive
escrevendo mais sobre
~~[illegible]~~, mas quando
tentei escrever sobre
o ~~[illegible]~~ tive
um sentimento que
não entendo.

ele era o meu
preferido

[Onde você encontrou o manuscrito do livro? Essas notas parecem ser do autor original—E]

Tem algo errado
hoje durante uma
crise eu senti
aquela coisa

O som dele me
perturba, quase
como se estivessem
gozando de mim
me provocando

Mais uma vez eu
sinto isso.

Não me lembro de
ter comprado
aquele livro.

O nome do príncip
me lembra alg

Onde já vi ele?

Eu senti que estava
sendo apagado
e que ele estava
lá me vendo
eu estava sumindo
abrindo lugar
para

Isso não faz
sentido
é só uma
história, ele
não é real
ele é só um

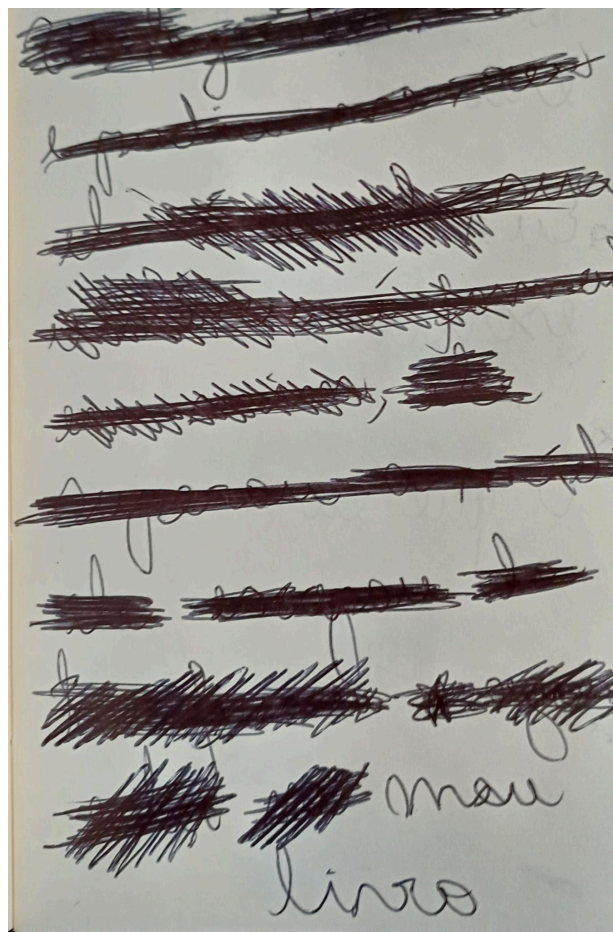
Quando eu ~~estou~~
estava lendo
hoje algo parecia
errado.

páginas que eu
já havia lido
estavam mudada
a história
diferente

[Assim como em outras partes ele fala sobre **[REDIGIDO]**, talvez seja um fã, mas se não me engano Antonio não é o nome do **[REDIGIDO]**? Lembro de ler quando ainda gostávamos dessas coisas—E]

O texto parecia
me aterrorizar
um sentimento
obscuro me
tomou
um calafrio
me tomou
quando eu vi
o nome

O nome dele não
era esse.
Eu não tinha
escrito Antonio
O que eu mudei?

[Na imagem não fica claro, mas vendo pessoalmente quase consigo ler algumas partes rasuradas, aqui ele parece voltar a citar o **[REDIGIDO] [REDIGIDO],** mas não vejo qual a relação—E]

Eu não
suporto mais

A minha mente
está sendo
devorada
por cada
segundo.
se livro
já um
ano

Eu preciso
primeiro

me deixe em paz
m paz me deixe em paz me
deixe em paz me deixa em
paz me deixa em paz / me
deixa em paz me deixa
em paz me deixa em
paz me deixa em paz

nte

mas

[Que porra é essa? eu estive lendo esse livro por horas, ele continua cada vez mais doente, onde você encontrou essa porra? E esse nome **[REDIGIDO]** é o mesmo que tá no que me mandou, o que você tá fazendo?—E]

porque.
talvez esteja só sendo
pretencioso. Se quiser
ser diferente, talvez

mas qual
será o
parâmetro?

Subjetivo.

porque faço dos tantas
notas? mas talvez seja
o que precisa?

de onde sairam

as páginas pretas?

[Quem é **[REDIGIDO]**?—E]

B-Composições relacionadas

B-1
“Tulpas”

“Tulpas são um conceito esotérico psicológico, um fenômeno não científico relacionado à disposição e transposição de imagem. Tulpas são personagens, personas, criadas pelo indivíduo para um propósito, geralmente tulpas estão relacionadas a traumas e a busca por uma superação, a tulpa mancia é o processo de criação desta persona, inicialmente é um processo de imaginação e interpretação, o indivíduo busca imaginar uma personagem nova em sua mente, como um amigo imaginário. A partir dessa base imaginária o indivíduo então deve buscar a interação, conversas, considerar e imaginar a tulpa como um ser real, qual espaço ocuparia, seu odor, forma e etc.

Com uma tulpa bem consolidada o indivíduo então passa a perder o domínio sobre a tulpa, a tulpa passa a ser uma terceira coisa além do indivíduo e sua imaginação, no entanto deve-se ter cuidado neste nível, uma personalidade fraca o suficiente pode ocasionar na transposição da tulpa sobre o indivíduo.

A tulpa mancia não é recomendada como processo terapêutico, nem de forma casual, requer responsabilidade assim como empenho.”

[Que porra é essa? Essa ideia estranha me lembra o que você tem feito, você não está pensando nisso, né? Essa merda me dá um arrepio—E]

B-2
"Origem"

"Eu sei que temos que finalizar **[REDIGIDO],** mas você não tá entendendo, eu achei algo diferente, quase como num sonho isso veio até mim, eu acordei com tudo isso pronto, eu ACHEI isso. A gente não pode só jogar isso fora, você tem que me ajudar a compilar tudo isso, vai ser uma última coisa antes de a gente publicar, dessa vez é sério, só mais isso. O projeto pode esperar mais um pouco, ninguém tá esperando mesmo.

Se você não quiser, beleza, então eu to fora e faço tudo sozinho. Mas eu vou fazer isso, com ou sem você e o resto da equipe, nem que tenha só meu nome."

[Foi assim que você começou a trabalhar nesse livro, eu lembro da conversa, e de como você tava esquisito. Mas por que botar isso no apêndice? Aliás, por que você cortou o nome do **[REDIGIDO]**?—E]

B-3

“Simbolismo e signos”

“Para Vygotsky a importância dos símbolos para o significado não poderiam ser maior, o autor descreve a importância intrínseca entre os signos sociais e a interpretação cognitiva, ainda mais que isso, o simbolismo se mostra essencial para o desenvolvimento da mente e subjetividade do sujeito humano enquanto indivíduo biopsicossocial. Quando analisamos então o comportamento e a individualidade humana devemos levar em contas os símbolos que nos formam, os memes que existem em nossa cognição, isto sendo as imagens e significâncias criadas a partir de um objeto repetidamente apresentado em nosso pensar.

Uma associação dos estudos do comportamento de Vygotsky e Piaget relacionado ao estudo do inconsciente individual de Freud e o inconsciente político social de Guattari e Deleuze nos revela uma nova verdade sobre a formação subjetiva humana. A formação pessoal então poderia ser analisada como a interpretação de fatos sociais e seus signos políticos junto do desenvolvimento inconsciente de símbolos e memes.

A personalidade e subjetividade então seriam pouco mais do que uma ideia. O senso de ser não seria muito mais do que a interpretação social dos fatos que rodeiam um indivíduo, o pertencimento viria a partir dos signos sociais, o simbolismo e a comunicação. A partir desse ponto podemos analisar **o problema da linguagem.**

Se o que forma o indivíduo são símbolos aprendidos e signos de significância, assim como os de linguagem, então a linguagem é um comportamento, se a linguagem é um comportamento então isto significa que ela pode ser modificada e reforçada, porém então, onde teria este comportamento nascido?”

[Esse é um dos grandes, não sei se entendi muito tudo isso, tem certeza que quer manter isso aqui? É meio contraditório, não? Seguindo essa ideia então o **[REDIGIDO]** não seria uma tulpa, mas um meme, não? São dois fatos que se contradizem, além do mais, eu achava que ele era **[REDIGIDO]—**E]

B-4

“Senso de pertencimento e humanidade”

“Uma única verdade é o que nos forma. A verdade que duas verdades opostas não podem existir ao mesmo tempo. Esse senso mínimo de lógica nos leva mais adiante, seguindo essa ideia básica podemos aceitar que a existência é real, isto sendo, tudo que é real existe e tudo que existe é real. Essa é a base para o senso de humanidade e existência.

No entanto, o que ocorreria se imaginássemos que esta não era uma verdade inquestionável?

Bom, uma série de problemas lógicos nasceriam, mas mais do que isso, a existência perderia a importância, ou no mínimo, nosso senso de pertencimento à realidade. Neste caso hipotético em que dois fatos opostos não se anulam, realidade e existência não seriam fatos mútuos, de forma incompreensível para este redator, duas verdades seriam igualmente válidas.

No entanto, esta é apenas uma ginástica mental, que deve de forma alguma ser levada de qualquer maneira acadêmica ou relevante, é apenas uma brincadeira de ‘e se’, veja bem.”

[Isso eu posso entender, pelo menos a parte original, coisas como demônios ou entidades não são reais, mesmo quando estamos falando de **[REDIGIDO]**, né?—E]

B-5
“Memes”

“Apesar da nova significância desta palavra, meme tem sua origem no grego, ‘mimema’, imitar. Um meme então é uma forma, ideia, comportamento ou um zeitgeist que se espalha através de imitação ou reprodução de pessoa para pessoa, carregando um significado simbólico não intrínseco ao meme. Um meme é uma unidade de carregamento cultural, ou um carregamento de subjetividade, transmitido de forma subjetiva e não literal entre indivíduos. Memes existem apenas na mente e interpretação dos indivíduos que o conhecem, um conceito de auto réplica intermitente e que não pode ser alterado de forma física e nem existe em um meio material.

[Acho que entendo onde você quer chegar com isso, nada disso é uma resposta sobre ele, não é? E ao mesmo tempo todas são, mas não a forma completa.—E]

B-6

“Observação da realidade”

“A realidade quando observada como uma verdade única e imutável te limita a parâmetros triviais como certo, errado, real, falso, fictício, hipotético, porém a verdade se mostra de forma mais subjetiva, a realidade tátil é moldada através de sua observância dela, pode-se entender então que de diversas formas pode-se obter não só uma resposta mas a iluminação em si, de diversas formas pode-se transcender a realidade.

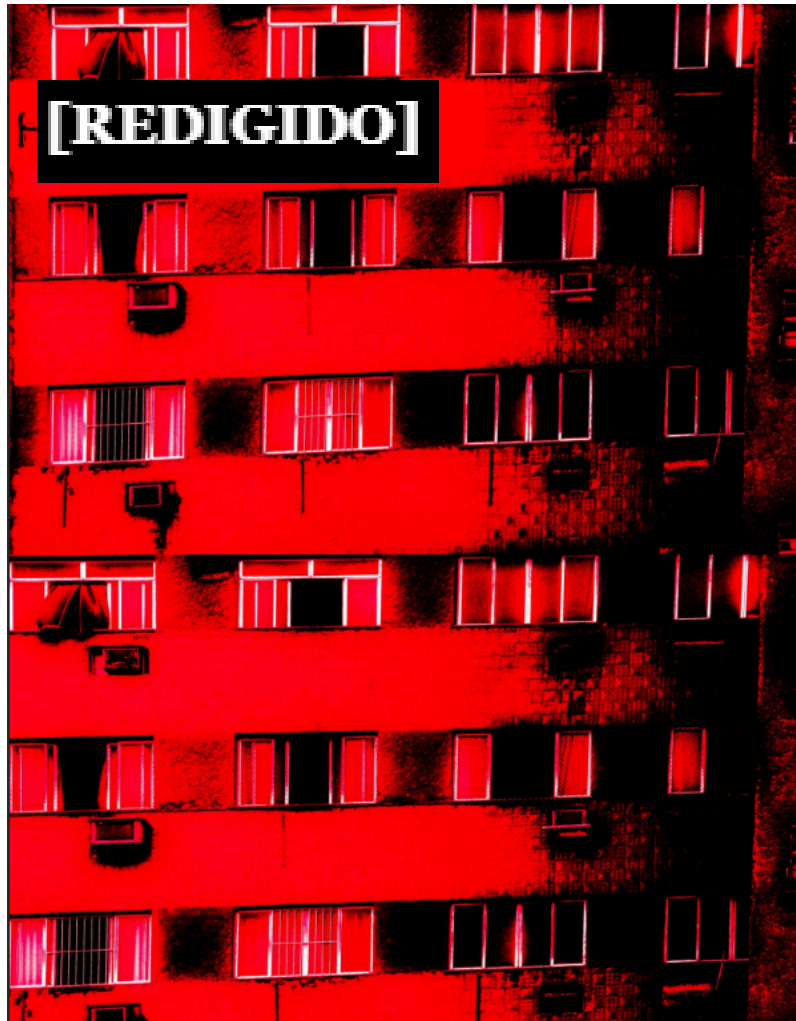
A forma mais usada vem a partir do conhecimento, de fato, porém de qualquer forma pode-se transcender, como por exemplo Ivankov Gasparov, o grande mestre de xadrez encontrou sua transcendência de uma forma diferente, a partir de sua visão numérica e combinatória sobre o xadrez ele começou o processo de transcender, a partir do conhecimento matemático Kasparov transcendeu.

De outra forma Milton NXXXX fez transcender inúmeros outros através de sua proeza artística. A realidade é mais complexa do que uma seleção simples de sims e nãos, há um valor intrínseco na subjetividade da observância individual.”

[Que?—E]

C-miscelânea

C-1
Partitura dentro de uma das cópias que recebi

C-2
A primeira edição de **[REDIGIDO]**

[Eu lembro disso—E]

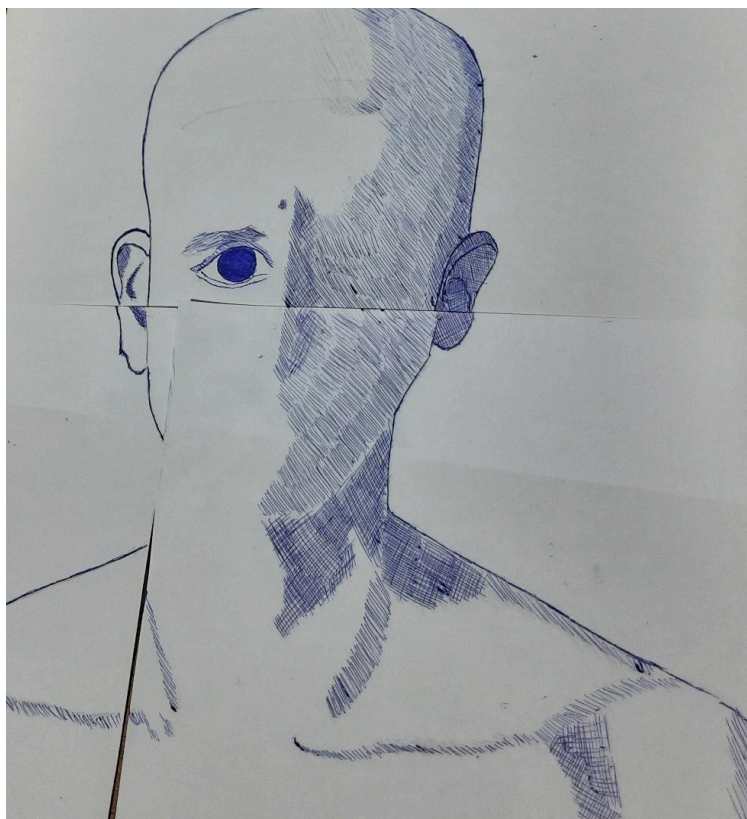
C-3

[REDIGIDO]

Não era um lago.

Era um oceano

C-4

[REDIGIDO]

[Era você—E]

Tive meus olhos abertos

Não deveria ter descido esse buraco.

existência, vida, realidade

medidas que nos separam.

Respostas, sonhos, desejos

Posso lhe mostrar quão fundo esse buraco vai.

Responda a pergunta

Existência não passa de ideias na mente de quem o observa.

Tudo existe dependendo do observador, a interpretação de Mentiras um do fato Minotauro é sua consolidação.

Verdade é apenas tão real quanto sua interpretação.

Não há apenas uma verdade

A ideia de singularidade te afasta da resposta

Pense na pergunta para encontrar sua resposta

ser a resposta

O paradoxo da pergunta

é o que acaba procurando

O que você tenta fugir

Enquanto for observado pode existir, a percepção constitui a realidade objetiva, como a direção em que uma roda gira, seu pensamento causa observância, observância traz existência. existir é ser observado

Inobservância é inexistência, ser lembrado é imortalidade.

Realidade é uma ideia que vivifica menos do que a ideia de realidade limita-o.

A verdade faz menos bem do que a ideia de verdade faz mal.

Sua existência é menos estável do que pensa.

O MINOTAURO

A OBJETIVIDADE DA REALIDADE,
A IDEIA DE QUE APÓS
OBSERVADO INICIALMENTE É
ABDICADO DO SONHAR

A OBRIGAÇÃO DE OBSERVÂNCIA
PARA EXISTIR

UM LABIRINTO DE REGRAS

O PRINCIPAL IMPEDIMENTO DA
IMORTALIDADE

Pelo que sua existência se forma?

Me disse por seus atos e consciência.

Me disse que existe.

Em que lugar exatamente?

Em sua cabeça? nada vejo além de carne.

Sua existência é menos estável do que acredita.

O que comprova a existência de "você"?

Personalidade, memória, consciência

Estes em lugar nenhum existem que não seja o mesmo dos sonhos, imaginação e interpretação.

Você pensa que o impossível não é real, pensa que o imaginário não é real.

Me diz que sua vida é real, suas memórias e personalidade.

Em que lugar esses conceitos existem, senão na imaginação?

Sua existência é tão subjetiva quanto a sua observância.

Elegia

Substantivo composto da
pessoa que te amava e te
deixou

Súbita realização que os
bons dias se foram, e não
voltarão

Antítese do fim,
Lembrar até o fim dos
amores que já nos deixaram

Em suas memórias pode

O amor que te deixou

A sensação de ser jovem

O beijo que não deu

Você pode viver tudo de novo

Disco/Blues

Substantivo composto de tudo que passou.

retrógrado, cafona,
antiquado, extravagante,
aquilo que já não é mais;

a capacidade de mudança.

O sonhar

Estado de imortalidade pré existência, o domínio das ideias.

Apenas alcançável com observância nula .

Uma vez observado nunca mais pode-se retornar

O oposto do esquecimento.

Observância

A métrica calculável da existência, fator intrínseco ao ato de existir,

Intervalo inferior na integral da existência,

Primeiro contato com a existência.

O MISTÉRIO DE SER OU NÃO SER,

ETERNA LUTA CONTRA O

MINOTAURO

A RESPOSTA DE SER UM MISTÉRIO

ESTÁ NA PERGUNTA

ELE É O MISTÉRIO DE QUEM É ELE.

E QUEM O COMPREENDE.

OLHE PARA FRENTE E VEJA A

RESPOSTA

A teoria de Wesley

Observância=existência

Compreensão=permanência

Imaginário=real

Imortalidade=IGOR

$$E=\int_0^i \frac{\sigma O}{t} \cdot (\Delta t) \cdot (\Delta t)dt$$

$$\lim_{i \to 0} E(t)=\infty$$

Eu posso te ver